

LES JEUX DE COMBAT

Table des matières

LES JEUX DE COMBAT.....	1
Début - Ouverture.....	2
I - Laissez-moi vous parler des jeux de combat.....	4
1 - Mon histoire avec les jeux de combat.....	4
II - Les normaux, les spéciaux et les super spéciales.....	9
1 - Les normaux.....	9
2 - Les spéciaux.....	15
3 - Les spéciaux améliorés et les super spéciales.....	22
III - Les aspects techniques des jeux de combat.....	29
1 - Les hitboxes et les hurboxes.....	29
2 - L'attaque et les dégâts.....	30
3 - La défense et la garde.....	31
4 - La vitesse et la mobilité.....	34
IV - Les techniques et les stratégies.....	38
1 - Les techniques.....	38
2 - Les stratégies.....	48
V - Les débats dans les jeux de combat.....	62
1 - Résumé et fondamentaux.....	62
2 - Les tier list et l'équilibrage.....	66
3 - Les coups et les personnages interdits.....	75
4 - Mentalité, façon de jouer, macro et difficulté.....	78
5 - Connexion et netcode.....	86
Fin - conclusion.....	91

Début - Ouverture

Le jeu de combat, c'est un genre du jeu vidéo qui date de l'ère de l'arcade, dans les années 1980. Bien que le tout premier jeu de combat soit *Heavyweight Champ* en 1976, c'est *Karate Champ* en 1984 qui popularise le genre. Le genre est ensuite définitivement installé par le tout premier *Street Fighter* en 1987, puis par *Street Fighter II* en 1991. De manière générale, la saga est novatrice, mais, c'est vraiment *Street Fighter II* qui a modernisé le genre. Il a inventé une très grande majorité des mécaniques qu'on utilise encore aujourd'hui, plus de trente ans après, et tous les autres jeux de combat de l'époque ont notamment été créés pour le concurrencer.

À l'origine, vu que *Street Fighter* se passe dans le même univers que la série des *Final Fight*, les jeux de combats étaient considérés comme une sorte de beat them all version boss rush. C'étaient des jeux spécifiquement créés pour le jeu solo contre l'ordinateur, et le but était d'avoir le meilleur score possible. Le fait de jouer à deux joueurs en un contre un était considéré comme secondaire, c'était une sorte de mode fun auquel on jouait plus occasionnellement.

Depuis, le genre a bien évolué et s'est même séparé en cinq branches principales :

D'abord, la branche des jeux de combat en 2D dits « traditionnels ». On y retrouve donc la série des *Street Fighter*, mais aussi les séries des *Samurai Shodown*, *Fatal Fury* et *King of Fighters*. Séries qui ont aussi inventé énormément de mécaniques et de systèmes de jeux.

On doit les marionnettistes, la mécanique de rage, la mécanique de burst et le just defend à *Samurai Shodown*, le fait de jouer trois

personnages à *Fatal Fury*, et enfin, le système de crossover à *King of Fighters*.

Ensuite, la branche des jeux de combat en 2D dits « animes ». On y retrouve les premiers avec la saga des *Darkstalkers*, suivie par les sagas des *Guilty Gear* et *BlazBlue*.

On doit la mécanique de garde aérienne et le système de combos très extensifs à *Darkstalkers*. Ensuite, des jeux *Guilty Gear* et *BlazBlue* ont magnifié ces mécaniques.

Puis, la branche des jeux de combat en 2D dits « tags ». Avec surtout *Marvel vs. Capcom*, puis *Skullgirls* et *Dragon Ball FighterZ*. Ces jeux ont des mécaniques très similaires aux jeux de combat animes.

Après, la branche des jeux de combat en 3D. Commencée avec *Virtua Fighter*, ce sont surtout *Tekken* et un peu *SoulCalibur* qui vont donner à cette branche ses lettres de noblesse.

Et enfin, la branche des jeux de combat dits « à plateformes ». La plus grosse partie étant la saga des *Super Smash Bros.*, des titres indépendants comme *Brawlhalla* ou *Rival of Aether* ont cependant réussi à tirer leur épingle du jeu.

Encore aujourd'hui, une grande partie des séries citées plus haut restent d'actualité, avec des opus à succès qui trouvent toujours un public, ancien comme nouveau.

I - Laissez-moi vous parler des jeux de combat

1 - Mon histoire avec les jeux de combat

Les jeux de combat, plus communément appelés les jeux de versus, bien que je ne sois pas fan de cette appellation, sont vraiment un genre de jeu vidéo que j'adore par-dessus tout. Que ce soit de façon sérieuse ou à la cool, contre des gens plus faibles ou plus forts, il y a toujours moyen de s'amuser et d'apprendre des choses !

Pour expliquer mon passif et mon histoire avec les jeux de combat, je pourrais séquencer ça en plusieurs moments clés. Par exemple, le premier, pour commencer. je dirais que ça a été la découverte du genre durant mon enfance, avec *Super Street Fighter II* sur Super Nintendo. En fait, et ce, même sans spécialement le vouloir ou le faire exprès, j'ai baigné dans cet univers durant la quasi-intégralité de ma vie de joueuse.

D'ailleurs, petite anecdote, j'ai toujours dit que je préférais les jeux de combat en 2D à ceux en 3D. Mais, fait amusant, un jour, en faisant la liste des jeux auxquels j'ai joué dans ma vie, j'ai pu constater qu'en fait, j'avais énormément joué à des jeux de combat en 3D malgré moi.

C'est alors en 2008 que j'ai fait une découverte super importante, en achetant le jeu *Samurai Shodown Anthology* sur PlayStation 2. Je l'avais acheté comme ça, un peu par hasard dans un petit magasin de jeux vidéo auquel je venais régulièrement. Et, comme souvent avec ce genre d'achat dans ce magasin-là, c'était une révélation.

Au départ, c'était une simple collection de jeux de combat. Mais, contrairement aux autres, celle-ci m'avait beaucoup plus marqué pour plusieurs raisons. Non seulement dans cette collection les six opus étaient jouables, mais, en plus, ils avaient tous un mode entraînement très complet, ainsi qu'une fonctionnalité pour modifier les couleurs des personnages. Et, avec tout ça, la possibilité de jouer avec les musiques originales ou réorchestrées, et le gameplay PlayStation 2 ou Arcade d'origine !

Ce n'était vraiment pas du foutage de gueule cette compilation, croyez-moi. Surtout en comparaison des autres collections où, des fois, il n'y avait à peine que cinq des vingt jeux de la saga. Et, le tout, juste avec un misérable mode entraînement avec très peu, voire pas d'options du tout !

Le seul léger point noir de cette compilation, c'était de ne pas avoir les opus *IV Special* et *V Special*. Autant, pour le premier, ça allait. Car, ça ne rajoutait seulement qu'un seul personnage et que c'est un opus que quasiment personne ne connaît. Autant, pour le second, qui rajoutait quatre personnages, des ajustements et des nouvelles mécaniques. C'était un peu plus dommage.

Mais, bon, ce n'était pas bien grave, la collection était vraiment au top et ça a vraiment été la découverte de ma saga de jeux de combat préférée. J'ai d'ailleurs immédiatement accroché à tous les jeux de cette collection et j'y ai passé beaucoup de temps dessus avec mon meilleur pote et mon cousin.

Plus tard, dans ma vie, j'ai eu un gros coup de cœur pour les jeux Arc System et pour les « anime fighting games » ! Bien que ça avait d'abord commencé avec *Guilty Gear XX Accent Core Plus* sur PlayStation 2, ça

avait surtout été confirmé avec *BlazBlue: Calamity Trigger* sur PlayStation 3 des années plus tard !

Bien plus tard aussi, j'ai beaucoup aimé *Chaos Code* et *Under Night* d'Arc System. C'était d'ailleurs deux jeux qui, à l'origine, avaient été développés par des fans du studio ! Après, sur PC, j'ai découvert quelques jeux amateurs japonais (ou « Doujin Fighting Games »), comme *Melty Blood*, *Akatsuki Blitzkampf*, *Big Bang Beat*, *Them's Fightin' Herds* (anciennement *My Little Pony: Fighting is Magic*) et d'autres petits jeux sympathiques que j'ai vraiment bien aimés !

Et enfin, encore plus tard, avec des logiciels comme Fightcade 1 & 2, GGPO, RedGGPO, X-Zone, GOTVG, RomStation 1 & 2 et Parsec, j'ai pu découvrir et redécouvrir beaucoup de classiques. Parmi les plus connus, il y a *Super Street Fighter II Turbo*, *Garou: Mark of the Wolves*, *Breaker's Revenge*, *Karnov's Revenge* et *Last Blade 2* que j'ai beaucoup aimé par exemple.

J'ai d'ailleurs longtemps joué à ces jeux-là en mode sac. C'est vraiment avec l'opus *V Special* de la saga *Samurai Shodown* que j'ai commencé à m'efforcer d'apprendre toutes les mécaniques de mon personnage, du jeu auquel je jouais et surtout, les fondamentaux !

Même si c'était en total amateur, dans mon coin et avec très peu de personnes, j'ai déjà organisé, commenté et même participé à des tournois ! Mon tout premier tournoi était justement sur *Samurai Shodown V Special*, et j'avais fait quatrième sur seize participants !

Depuis, bien sûr, j'ai beaucoup évolué. Entre-temps, j'ai eu la chance de pouvoir jouer tous les jours pendant plus d'un an entre 1 h 30 et 3 h contre le meilleur joueurs du monde de ce jeu.

Grâce à ça, je me suis moi-même hissé parmi les meilleurs joueurs français et européens. Après ça, j'ai énormément travaillé sur le Wiki et le Discord du jeu en répondant aux questions et en faisant des guides ou même carrément des analyses de matchs ! J'ai toujours dit que j'adorais apprendre, mais que je préférais encore plus enseigner, d'où ce document d'ailleurs !

D'autres moments importants, mais, que je ne considère pas être des moments clés. Parmi les jeux 3D auxquels j'ai le plus joué, il y avait *SoulCalibur II* et *Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4* sur la GameCube. C'était un jeu que mon meilleur pote avait carrément fait importer du Japon quand en France, on avait à peine le premier opus qui allait sortir. Dans une autre catégorie, les « platform fighting games », il y avait *Super Smash Bros. Melee* !

On y a passé des milliers d'heures sur ces trois jeux de la GameCube, avec mon frère, des pote à nous et mon meilleur pote ! Mais, ces moments-là, je ne les mets pas dans les moments clés des jeux de combat dans ma vie, car, tout simplement, on consommait ces jeux surtout comme des party games plutôt que comme des jeux de combats.

SoulCalibur II, on y jouait en mode tournoi, *Super Smash Bros. Melee*, à quatre joueurs, Free For All, avec les objets, et *Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4*, c'était pareil. Donc, forcément, ce n'est pas comme ça qu'on allait considérer ces jeux-là comme des jeux de combat. Je veux dire, dans le sens compétitif du terme : un contre un, sans aléatoire, etc.

Bref, voilà comment s'est déroulée, en résumant énormément, mon aventure vidéoludique en ce qui concerne le genre des jeux de combat :

- En premier, la découverte des jeux de combat.
- En deuxième, la trouvaille de la saga *Samurai Shodown*.
- En troisième, la découverte des jeux Arc System.
- En quatrième, les plateformes comme Fightcade, RomStation, Parsec, etc.
- En cinquième, le début du sérieux avec *Samurai Shodown V Special*.
- En sixième, l'organisation et la participation aux tournois.
- En septième, la retraite et la transmission du savoir.
- En huitième, le retour sur un autre jeu de combat ? Qui sait ?

II - Les normaux, les spéciaux et les super spéciales

1 - Les normaux

Il y en a de plusieurs sortes ! Des faibles, des moyens, des forts, des rapides, des moyens, des lents, avec peu de portée, avec une portée moyenne, avec une grande portée, qui tapent en bas, qui tapent au milieu, qui tapent en haut, qui se lancent du sol, qui se lancent depuis les airs, qui sont rapides à se lancer, qui sont lents à se lancer, dès qu'on peut rapidement se remettre en garde après les avoir faits et d'autres non, etc ! Bref, plein de sortes donc !

Prenons en exemple un jeu fictif qui se jouerait avec six boutons ! Dans ce jeu, on jouerait donc avec les boutons A/B/C/D/E/F.

- A servirait à faire un coup faible, mais rapide avec l'arme.
- B servirait à faire un coup moyen (dégâts) et moyen (rapidité) avec l'arme.
- C servirait à faire un coup fort, mais lent avec l'arme.
- D servirait à faire un coup faible, mais rapide sans l'arme.
- E servirait à faire un coup moyen (dégâts) et moyen (rapidité) sans l'arme.
- F servirait à faire un coup fort, mais lent sans l'arme.

Bref, tout ça, c'est ce qu'on appelle les normaux (ou « normals »), pour coups normaux ! Ce sont les coups qu'on peut faire en appuyant sur une simple touche !

Dépendant des jeux, un normal peut être un coup avec l'arme, un coup de poing ou un coup de pied. Ces coups sont abrégés en slash, poing et pied.

Dans la plupart des jeux, vu qu'on a plusieurs types de normaux, quand on explique ou commente une partie, on précise si le coup est petit, moyen ou gros, puis si c'est un slash, un poing ou un pied (ou « punch » et « kick »).

Dans l'exemple du jeu fictif cité plus haut, un combo D+D+E+F se commenterait donc : petit pied, petit pied, moyen pied, gros pied. On pourrait dire DDEF, mais, à l'oral, ça ferait un peu trop langage codé et les non-initiés ne comprendraient probablement rien.

7 8 9 – Haut-Gauche / Haut / Haut-Droite

4 5 6 – Gauche / Neutre / Droite

1 2 3 – Bas-Gauche / Bas / Bas-Droite

Ça, c'est la position d'un stick et il va falloir s'en souvenir pour la suite !

Je disais qu'un normal était un simple coup qu'on faisait en appuyant sur une touche. Eh bien, c'est vrai, mais, en plus de ça, il y a aussi les normaux qu'on fait en appuyant sur une direction en plus d'une touche.

- 5A serait un slash.
- 6A serait un slash avant.
- 66A serait un dash slash.
- 4A serait slash arrière.
- 44A serait un dash slash arrière.

- 2A serait un slash bas.
- 3A serait un slash bas avant.
- 1A serait un slash bas arrière.
- 8A serait un slash aérien.
- 9A serait un slash aérien avant.
- 7A serait un slash aérien arrière.

Ce qu'il faut savoir, c'est que, dépendant des jeux, un slash avant n'a pas forcément les mêmes propriétés (dégâts, vitesse, portée, animation, frame data) qu'un slash de base.

La même chose pour un dash slash. Des fois, le personnage s'arrête de courir pour faire un slash avant. Des fois, il s'arrête de courir pour faire un simple slash. Et des fois, et là ça s'appelle un dash slash, c'est un nouveau normal à part entière. Et il va falloir composer avec, car ça peut être un vrai avantage ou un réel handicap selon les personnages.

Pareil, dans certains jeux, faire un slash au corps à corps ou à distance ne fait pas la même chose. On appellera ça des coups au corps à corps ou de loin (ou « near et far slashes »).

Pour simplifier les combos, on parlera alors de n.2C pour un gros slash en bas au corps à corps (ou « near low heavy slash »). Enfin, chaque jeu et chaque communauté a son langage bien sûr. Mais, de manière générale, il faut savoir que la grande majorité des jeux de combat partagent le même langage et les mêmes simplifications.

Il y a aussi les coups uniques (ou « command normals »), ce sont des normaux qui se font avec une touche plus une direction. Mais,

contrairement aux normaux, ceux-là ne sont pas universels et sont donc propres à tel ou tel personnage.

D'autres types de normaux très peu utilisés sont les coups chargés (ou « charged normals »). Plus on reste appuyé sur le bouton, plus ça fait mal quand on le relâche. Généralement, ils brisent la garde adverse. Sinon, il y a aussi les brises-coup (ou « stance break »), qui s'effectuent après un just defend et qui sont des normaux un peu plus puissants. On les voit habituellement dans *Samurai Shodown VII*.

Maintenant qu'on a parlé de tout ça, finissons avec les derniers types de normaux ! Mais, avant ça, parlons de la garde dans les jeux de combat !

De manière générale, un coup peut nous toucher dans trois endroits différents, en bas, au milieu et en haut. Les coups lancés du sol tapent soit en bas, soit au milieu et les coups lancés depuis les airs frappent en haut !

Et toujours de manière générale, dans les jeux de combat, en allant vers l'arrière et en étant accroupis, la garde nous protège des coups nous touchant en bas et au milieu. Et en allant vers l'arrière et en étant debout, la garde nous protège des coups nous frappant au milieu et en haut.

Donc, si le mec est au sol, on n'a qu'à camper la défense basse et s'il commence à sauter, on se met debout, comme ça on peut se défendre de tous types de coups ! Eh bien, oui et non. Oui, car, techniquement et théoriquement, c'est le cas, mais, non, grâce à un des derniers types de normaux, les brises-garde basse (ou « overhead ») !

Un brise-garde basse, c'est un coup lancé du sol qui va taper en haut. Et, donc, vous avez bien compris que si le mec d'en face ne fait que de se protéger vers le bas, un brise-garde basse et vous lui cassez sa défense ! Un brise-garde basse, c'est un coup rapide et puissant qui est vraiment passe-partout.

Un brise-garde basse est puissant et rapide et permet de casser une routine, certes, mais, si la personne vous voit venir et vous bloque, il pourra vous punir !

Il existe d'ailleurs l'exact opposé, même si c'est très rare. Des coups lancés depuis les airs qui frappent en bas et qui vont briser la garde des personnes qui se protègent vers le haut. C'est tellement rare, que ça n'a pas vraiment de nom en anglais. Mais, par exemple, Darkseid d'*Injustice 2* a un spécial comme ça, et pour Suwako de *Touhou Hisoutensoku* c'est un normal. Et c'est une sorte de brise-garde haute en gros.

Suite à un bug, un des normaux aériens d'E.Honda dans une des premières versions de *Street Fighter II* avait aussi cette particularité de toucher en bas. C'était très fort, car l'adversaire avait une chance sur deux de pouvoir bloquer le coup.

Ensuite, il y a les normaux du type sauts piqués (ou « divekick »). Ce sont des normaux qui se lancent depuis les airs et qui consistent en une attaque plongée. Ce sont généralement des normaux qui sont très, très, très forts, car ils donnent un gros bonus de mobilité, une chose qui est très importante dans les jeux de combat.

C'est un coup qui accélère la chute, qui annule la partie ascendante du saut, qui donne un angle différent à la partie descendante, qui permet

d'attaquer en ayant différentes propriétés que les coups aériens classiques, et, enfin, qui permet de rendre son jeu plus agressif (brise-garde basse instantané, déplacements plus dynamique, appât, etc).

Tous les types de normaux ont ce qu'on appelle des frames de lancement, actives et de récupération (ou « startup », « active » et « recovery »), c'est ce qu'on appelle la frame data :

- Les frames de lancement désignent le temps que met un coup à se lancer. Un coup qui est « lancé frame trois » est un coup qui va se lancer à la troisième frame, et donc, sera rapide ! Plus le chiffre sera petit, plus le coup sera rapide à se lancer !

- Les frames actives désignent l'intervalle de temps où le coup est actif. Être actif sur une courte ou sur une longue durée a des avantages et des inconvénients !

- Les frames de récupération désignent l'intervalle de temps où le personnage ne peut rien faire après un coup. Plus les frames de récupération sont longues, plus il est facile de punir quelqu'un s'il a loupé son coup !

Mais, bon, bref, pour résumer : Un coup peut varier si c'est un poing, pied, slash, de sa force si c'est un petit, moyen, gros, de s'il est fait en avançant, en dashant, en sautant, en s'accroupissant, en étant debout, de s'il est fait en étant proche, en étant loin, et qu'il peut toucher en bas, au milieu ou en haut !

Pour finir avec ça, parlons d'une dernière chose qui n'est pas un normal, mais dont je dois parler avant le prochain sujet : les chopes (ou « throw »).

Pourquoi il n'est pas bon de camper dans un jeu de combat quand on n'a pas l'avantage ? Les brises-garde basse ? Oui, bien sûr, mais aussi les chopes ! Une chope, dans un jeu de combat, c'est un coup brise-garde qui va vous faire projeter l'ennemi au sol ou dans les airs ! Maintenant, dans beaucoup jeux, on peut contrer les chopes, mais, dans les jeux de l'époque, ce n'était quasiment jamais le cas.

Enfin, pour finir, je dirais que c'est ça la force des jeux de combat ! Vous attaquez sans réfléchir ? Bam, punition ! Vous ne faites rien que de vous défendre ? Bam, brise-garde ! Vous ne faites que faire des gros coups ? Bam, moyen/petit coup pour être plus rapide !

Les jeux de combat sont des jeux avec énormément d'adresse, beaucoup de réflexion et peu de facteur chance ! Et c'est pour ça qu'on les adore !

2 - Les spéciaux

Les spéciaux (ou « specials »), pour coups spéciaux, c'est comme les normaux, il y en a plusieurs sortes. De plus, ils ont autant, voire plus de propriétés ! Les spéciaux sont des coups qui se lancent en effectuant une combinaison. De manière générale, c'est une combinaison de directions avec le stick puis de touches avec les boutons.

Il y a plusieurs types de combinaisons, les charges, les suites puis les arcs de cercle (ou « motion input »).

Tout d'abord, les charges ! Les charges s'effectuent en restant quelques secondes dans une direction, puis, au bout d'un certain temps, en

allant à l'opposé et en appuyant sur une touche, on déclenche un spécial !

Les personnages qui jouent avec ce genre de gameplay sont appelés les personnages à charge. Ce ne sont pas les personnages les plus populaires, vu que ce n'est pas le genre de gameplay le plus évident à jouer, dû à la contrainte de la charge !

Maintenant, les suites ! Les suites sont des enchaînements de directions/touches à faire pour lancer un spécial. On voit ce genre de spéciaux surtout dans les jeux de la série des *Mortal Kombat*. Par exemple, pour lancer une boule de feu classique, ça sera avant+avant+touche, alors que dans l'écrasante majorité des jeux de combats, ça sera un quart de cercle+touche !

Et pour finir, les arcs de cercle ! Il y a plusieurs types d'arcs de cercle. Il y a les quarts de cercle, les demi-cercles, les rotations et les Z ou les dragons. Tous peuvent se faire vers l'avant ou vers l'arrière, et c'est là que le pense-bête sur le stick plus haut va nous aider.

– Un quart de cercle se fait en dessinant une courbe qui relie les points 236 !

– Un demi-cercle se fait en dessinant une courbe qui relie les points 41236 !

– Une rotation se fait en dessinant un cercle sur son stick, mais, on peut aussi effectuer une rotation uniquement en reliant les points 6842 !

– Un Z ou un dragon se fait en dessinant une courbe qui relie les points 623 ! En fait, on commence par l'avant, puis on enchaîne par un demi-quart de cercle.

Il y a plusieurs types de spéciaux et ils forment des archétypes de personnages. On a déjà parlé des personnages à charge qui sont appelés ainsi à cause de leur type de combinaison, mais, il y a aussi des archétypes qui ont des noms bien spécifiques à cause du genre de spéciaux qu'ils utilisent.

Les chopeurs par exemple, parfois appelés les personnages à chope. On a déjà parlé des chopes plus tôt, eh bien, il y a des spéciaux qui sont des chopes. Elles sont généralement plus dures à réaliser et font aussi, donc, beaucoup plus de dégâts !

On appelle ça des chopes spéciales ou chopes spé, et il y en a deux types :

– Le premier type, ce sont les chopes spé qui infligent de manière générale le plus de dégâts. Elles ne peuvent généralement pas être bloquées et nécessitent de faire une à plusieurs rotations ou un demi-cercle incurvé vers le haut en 47896.

– Le second type, ce sont les chopes spé qui font le moins de dégâts. Elles peuvent être bloquées et nécessitent de ne faire qu'un quart de cercle, demi-cercle ou dragon.

En français, on dit chopes spé pour les deux types. Mais, en anglais, on appelle les premières des commands grabs et les secondes des hit grabs. Dans le feu de l'action, les commentateurs ne font pas toujours la différence, mais, c'est toujours un plus de savoir ça.

En plus de tout ça, il y a les projectiles qui servent à maintenir l'adversaire à distance. Les zoneurs eux, ce sont les personnages qui ont un kit orienté sur les projectiles et sur la restriction de la mobilité adverse !

Les projectiles ne sont pas que de simples projectiles quand ils sont aux mains de zoneurs ! Les zoneurs ont tout un kit pour en tirer un, deux ou trois d'affilée, pour contrôler leurs vitesses, leurs inclinaisons ou leurs tailles !

Les zoneurs sont vraiment l'archétype de personnage fait pour tuer les joueurs de bas niveaux !

Maintenant, rentrons dans les spéciaux de types punition ! Par exemple, les anti-airs ! Un anti-air est un spécial qui va avoir une énorme priorité face aux coups aériens et c'est un type de spécial très efficace contre les gens qui sautent trop !

Les shotos qui sont des personnages équilibrés en termes de spéciaux (un projectile, un anti-air, un spécial qui sert aussi de dash, etc), sont des personnages assez polyvalents qui se servent souvent de leurs anti-airs !

Pour rester dans la punition, il y a aussi les contres (ou « catch counter ») ! C'est un type de spécial assez défensif qui s'utilise quand l'adversaire fait une attaque. Si l'attaque touche le contre, l'adversaire va prendre une contre-attaque qui va lui faire d'énormes dégâts !

Vous le voyez venir, les personnages à contre, ce sont des personnages qui ont énormément de contres ! Alors, il faut faire gaffe à ne pas les attaquer sans réfléchir, car, sinon, la punition est garantie ! Par contre, les contres ont énormément de frames de récupération, alors attention à ne pas en abuser !

Maintenant, parlons des rekkas et des personnages à rekka ! Ce sont des personnages qui, dès qu'ils lancent un spécial, ont un arbre généalogique de spéciaux qui s'ouvre à eux !

S'ils font le spécial A, ils peuvent enchaîner avec le spécial Aa/Ab/Ac, puis avec le spécial Ad/Ae/Af/Bd/Be/Bf, puis avec le spécial Ag/Ai/Ak/Bg/Bi/Bk/Cg/Ci/Ck, et pareil s'ils commencent avec le spécial B ou C ! Bref, ce sont des personnages assez déroutants à affronter à cause de la richesse de leurs kits et de leurs multiples possibilités !

Et les rekkas, c'est ça. Un genre de coup avec plein de dérivés qu'on peut lancer après un autre pour dérouter l'adversaire ! Bien sûr, tous les personnages à rekka n'ont pas « un arbre généalogique de spéciaux ». Certains ont des rekkas très classiques qui ne se composent que d'un enchainement de deux ou trois spéciaux !

Il y a aussi les bourreurs. Ce sont des personnages qui arrivent vite au corps à corps et qui mettent énormément de coups rapides et difficiles à punir. Le but étant de casser la garde de ceux qui n'arrivent pas à suivre la pression ! Les spéciaux qu'ils utilisent sont les gap closer. Ce sont des spéciaux avec énormément de priorité, voire carrément invulnérables, pour se rapprocher de l'adversaire tout en attaquant !

Un genre de personnage peu représenté, ce sont les personnages aériens ! Comme leurs noms l'indiquent, ce sont des personnages avec un kit de spéciaux focalisés dans le jeu aérien !

Ça peut être un projectile aérien, une chope aérienne, un anti-air aérien, un sort de déplacement aérien, un contre aérien, etc.

Pour reparler des personnages spéciaux et peu joués, on peut aborder les personnages à posture (ou « stance »). Ce sont des personnages qui, avec un premier spécial, se mettent dans une certaine position, puis avec d'autres spéciaux, font tel ou tel coup ! C'est un peu comparable aux rekkas, qui, avec certains spéciaux, peuvent avoir telle ou telle possibilité !

On parle aussi de personnages à posture pour parler de mode. Par exemple, on pourrait parler des personnages qui peuvent passer de mode mêlée à mode distance. Amakusa de *Samurai Shodown VI* est un exemple de ce genre de posture. Sinon, il y a aussi les personnages qui peuvent passer de mode offensif à défensif, comme Sakon et Ukon de *Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4*. Sakon fait plus de dégâts et a des combos plus longs, et Ukon, quant à lui, prend moins de dégâts et a surtout d'autres forces dont on reparlera plus tard !

Si on veut continuer avec les personnages spéciaux, on peut parler des marionnettistes (ou « puppet character/puppeteer ») ! Ceux-là sont des personnages qui contrôlent une ou plusieurs entités, et eux aussi sont assez spéciaux à jouer !

Des fois, le marionnettiste et la marionnette peuvent faire des dégâts, des fois, c'est que la marionnette, des fois, la marionnette peut être cassée (temporairement ou définitivement), et des fois, elle est

invincible, qu'elle soit touchable ou inattaquable. Encore une fois, ça dépend des jeux !

Et pour finir avec les personnages spéciaux, on a les voleurs, les copieurs, les personnages composés ou les métamorphes ! Ce sont des personnages qui n'ont peu ou pas du tout de coups propres à eux. Tout leur kit est basé sur celui des autres personnages !

Dans de plus rares cas, ils ont un kit bien à eux en plus d'avoir la capacité de se transformer en un autre personnage, c'est le cas dans *Ultimate Mortal Kombat III* avec Shang Tsung par exemple.

L'archétype le plus bizarre est celui des personnages exotiques ! Ce sont des personnages avec un kit très particulier et étrange, qui jurent complètement avec le jeu ! Pour donner des exemples, je pourrais citer Bedman et Venom de *Guilty Gear*, Arakune de *BlazBlue*, Kusaregedo de *Samurai Shodown* ou encore Voldo de *SoulCalibur* !

Un archétype qui n'en est pas vraiment un, c'est le canon de verre (ou « glass cannon »). Il s'explique de lui-même, fragile, mais, inflige de lourds dégâts. Akuma de *Street Fighter* et Basara de *Samurai Shodown* en sont de très bons exemples ! D'un autre côté, il y a aussi les tanks qui prennent peu de dégâts, mais, qui, en contrepartie, sont très lourds et très lents et donc sont très faciles à toucher.

Et pour finir sur les archétypes, il y a les personnages blagues ! Ce sont des personnages nuls à chier, qui servent juste à humilier l'adversaire si vous gagnez avec !

Enfin, pour finir avec les spéciaux. Je pourrais parler des téléportations, que je n'ai pas besoin d'expliquer, vu que le nom parle

de lui-même. Des feintes qui permettent d'annuler ou de faire semblant de faire une action. Ou encore de la modification de terrain, qui permet donc de modifier le terrain avec une plaque de verglas pour faire glisser l'ennemi par exemple.

Les spéciaux qui se maintiennent en restant appuyé sur un bouton et qui, plus on reste longtemps appuyé, plus il fait mal une fois relâché. Ou encore, les spéciaux qui renvoient les projectiles !

Bref, je ne vais pas non plus parler de tous les types de spéciaux qui existent dans tous les jeux de combat, car des exceptions bizarres, il en existe des milliers ! Il y a même des spéciaux de type soins (Sankuro, Ragna et Faust de *Samurai Shodown VI*, *BlazBlue* et *Guilty Gear Strive*) et résurrections (Phoenix et Gill de *Marvel vs. Capcom* et *Street Fighter III*) !

Pour finir, je dirais que tel ou tel personnage peut être placé dans tel ou tel archétype, oui, mais, il ne faut pas oublier que ce n'est pas figé. Un personnage à contre peut avoir un projectile et un anti-air, un shoto peut avoir une chope spé ou encore un chopeur peut se jouer avec des chopes à charge ! Rien n'est figé comme je le disais !

3 - Les spéciaux améliorés et les super spéciales

Alors les spéciaux améliorés et les super spéciales ! Oui, comme les normaux et les spéciaux, il y en a de beaucoup de sortes avec beaucoup de propriétés différentes, etc !

Il y a principalement huit familles différentes qu'on va aborder une à une :

- Les spéciaux EX (ou EX, pour EXtra special)
- Les spéciaux ES (ou ES, pour Enhanced Special)
- Les spéciaux secrets et cachés
- Les super spéciales (ou Super, pour Super Special)
- Les super spéciales secrètes
- Les ultra spéciales (ou Ultra, pour Ultra Special)
- Les desperation moves
- Les finish moves

Mais, avant, commençons par parler des jauges ! Dans un jeu de combat, on a une jauge qu'on appelle la jauge de super. Ça dépend des jeux, mais, généralement, cette jauge se remplit d'elle-même en infligeant, en recevant des dégâts ou en faisant des spéciaux.

Cette jauge va donc nous servir à expliquer les super spéciaux !

Les premiers donc, les spéciaux EX ! Un spécial EX, c'est tout simplement un spécial, admettons une boule de feu, qui va utiliser une partie de la jauge pour améliorer ledit spécial.

Ça peut augmenter ses dégâts, les dégâts qu'elle fait dans la garde, sa vitesse, sa taille, en lancer plusieurs en même temps au lieu d'une (en éventail par exemple), en lancer plusieurs fois d'affilée ou encore, faire en sorte qu'elle suive l'adversaire s'il saute ou se baisse.

Si une boule de feu est un simple quart de cercle + touche, une boule de feu EX sera quart de cercle + deux touches. Ça dépend encore des jeux, bien évidemment !

Les deuxièmes donc, les spéciaux ES ! Un spécial ES, c'est comme un spécial EX, donc, un spécial qui va pouvoir être utilisé sous certaines conditions !

Soit, avant de lancer le combat, on décide de quand, dans le combat, on pourra utiliser les ES (quand on a toute sa vie, quand on a la moitié de sa vie, ou encore quand on n'a pas beaucoup de vie). Soit, on peut les lancer quand notre jauge de super est pleine, soit c'est une autre condition qui, quand elle est remplie, notre prochain spécial sera ES.

Dans les deux premiers cas, les ES n'utilisent pas de jauge. Dans le premier cas, tant qu'on reste au niveau de vie désiré, on peut lancer des ES tant qu'on le souhaite. Et, dans le second cas, tant que notre jauge de super est remplie, on peut aussi lancer des ES à volonté. Dans le troisième et dernier cas, par contre, une fois qu'on a utilisé l'ES, il faut à nouveau remplir la condition pour pouvoir en relancer un à nouveau !

Niveau propriété, c'est la même chose que pour les EX. Même si, généralement, un ES aura tendance à être moins fort qu'un EX, car utilisable à l'infini tant qu'on remplit la condition ! La manipulation, elle, reste la même, puisque l'ES remplace le spécial de base.

Les troisièmes donc, les spéciaux secrets et cachés ! Un spécial secret, c'est un spécial caché par le jeu, dont la combinaison n'est obtainable qu'en remplissant certaines conditions. Comme par exemple, finir le mode arcade avec tel personnage sans avoir perdu un match.

Mais, si on connaît la combinaison, pas besoin d'aller en mode arcade pour remplir la condition ! Un spécial secret est rarement un spécial

très fort, c'est surtout un coup caché, comme ça, pour donner du challenge aux joueurs !

D'ailleurs, ce sont des spéciaux qu'on n'utilise quasiment jamais, car les combinaisons pour les faire sont complètement absurdes en termes de difficulté et de longueur. Ce sont un peu des coups pour provoquer l'adversaire et pour galvaniser les foules !

Et les spéciaux cachés, ce sont des spéciaux dont on a l'info de leur existence et de comment on les fait, que dans les fichiers du jeu ou ailleurs. Dans le sens à l'extérieur du jeu, comme dans un magazine ou une interview par exemple. Ça peut être un spécial caché ou une super spéciale cachée.

Il y a un exemple de ça que je trouve tout simplement génial. En septembre 1994, un film d'animation *Samurai Shodown* sort à la télévision japonaise. Vers la fin du film, le personnage principal, Haohmaru, fait une super attaque de fou contre le grand méchant du film et le bat.

Jusque-là, rien d'anormal, mais des gens ont remarqué qu'avant sa super attaque, Haohmaru invoque une sorte de rosace qui fait penser à un stick d'arcade. Et donc, dans le film, les pétales de cette rosace s'illuminent à tour de rôle dans un certain ordre, avant de former de manière stylisée ce qui semble être deux lettres.

Un mois plus tard, en octobre 1994, sort *Samurai Shodown II* dans les bornes d'arcade Neo-Geo. Et quand les gens prenaient Haohmaru pour tester de faire le même mouvement que dans le film, sans surprise, Haohmaru avait un coup caché qui n'était dans aucune liste de coups

du personnage ! Ce coup existe maintenant en tant que spécial secret dans *Samurai Shodown V Special*, pour le personnage Kusaregedo !

Les quatrièmes donc, les super spéciales ! Une super spéciale, c'est tout simplement l'attaque la plus forte d'un personnage. De manière générale, c'est un spécial en version ultra énervé !

Une super spéciale va utiliser toute la jauge de super au lieu d'en utiliser qu'une petite partie comme les EX. D'ailleurs, si un spécial c'est quart de cercle + touche, une super spéciale sera deux quarts de cercle + touche. Encore une fois, je le redis, mais, ça dépend des jeux !

Les super spéciales peuvent aussi changer les propriétés d'un spécial, mais, quand elles le font, elles le font de façon bien plus violente que les ES ou les EX. En contrepartie, si on se rate, on est plus facilement punissable.

Les cinquièmes donc, les super spéciales secrètes ! Une super spéciale secrète, c'est une super spéciale qui n'est utilisable qu'une seule fois par round ou, plus souvent, par combat.

Elle se débloque en ayant rempli une autre jauge que la jauge de super. Il arrive que cette jauge soit cachée et que les conditions pour remplir cette jauge ne sont pas forcément les mêmes que celles utilisées pour remplir la jauge de super.

La super spéciale secrète n'est pas obligatoirement plus puissante qu'une super spéciale normale. Mais, elle permet, une fois les conditions remplies, quand il y en a tout du moins, d'avoir un moyen de pression supplémentaire.

Dans certains jeux, la super spéciale secrète est tout simplement une seconde super spéciale. C'est une super spéciale qui utilise la jauge de super de base et qui ne demande juste pas la même combinaison. D'ailleurs, ce ne sont pas forcément tous les personnages du jeu qui en possèdent une !

Les sixièmes donc, les ultra spéciales ! Une ultra spéciale ressemble aux super spéciales secrètes. Elle se débloque avec une autre jauge que la super spéciale et elle ne se remplit pas forcément avec les mêmes conditions. Bien que ça reste une condition assez classique du style : infliger ou recevoir des dégâts.

Pour en revenir aux combinaisons, si un spécial c'est quart de cercle + touche et une super spéciale deux quarts de cercle + touche. L'ultra spéciale, elle, sera trois quarts de cercle + touche. Dépendant des jeux, encore une fois, bien évidemment !

Pour en finir avec les ultra spéciales, contrairement aux super spéciales secrètes, elles, sont une version améliorée de la super spéciale. Donc une boule de feu peut être spéciale, EX, ES, super spéciale et ultra spéciale.

Les septièmes donc, les desperation moves ! Un desperation move, littéralement l'attaque du désespoir, c'est comme une super spéciale, mais qui se débloque quand on passe sous un certain seuil de vie.

Soit c'est utilisable à l'infini, soit c'est une fois par round, soit c'est une seule fois par combat. De plus, soit c'est utilisable à tous les rounds dès qu'on passe sous un certain seuil de vie, soit c'est uniquement sur le round qui peut offrir la victoire à l'adversaire !

De nos jours, les desperation moves ne sont plus utilisés dans les jeux de combat. Mais, à une époque où les super spéciales n'existaient pas, c'était assez monnaie courante ! C'est d'ailleurs assez dommage que ça n'existe plus !

Les huitièmes donc, les finish moves ! Un finish move, c'est un coup qu'on ne peut utiliser que dans le round qui peut nous offrir la victoire, et que quand l'adversaire est sous un certain seuil de vie !

De manière générale, une fois qu'on tente un finish move, on doit détruire notre jauge de super pour tout le reste du combat. Donc, si on rate le finish move, on n'a plus d'EX, d'ES ou de super spéciales, ni tout ce que peut nous offrir la jauge de super dépendant des jeux !

Un finish move, c'est comme une fatality de *Mortal Kombat*, sauf qu'en plus ça a une vraie utilité en termes de gameplay ! Dans *Samurai Shodown V Special* par exemple, le finish move est invulnérable à tout sauf au projectile et aux hitbox disjointes. Et il aura donc la priorité sur la plupart des coups du jeu !

Une fois que le finish move touche l'adversaire, la fin du combat est signée et on a droit à une jolie cinématique ou à un joli enchaînement !

III - Les aspects techniques des jeux de combat

1 - Les hitboxes et les hurtboxes

Commençons par le début, différencions d'abord les hitbox des hurtbox. Comme je l'avais dit dans mes articles sur les speedruns, les personnages, suivant leurs actions, ont plusieurs hitbox et hurtbox.

Grosso modo, pour simplifier, les hitbox, ce sont les masques de collision (ou « boxes ») qui vont servir à infliger des dégâts. Et les hurtbox, ce sont ceux qui vont servir à recevoir des dégâts.

Il y a aussi ce qu'on appelle les hitbox disjointes (ou « disjointed hitboxes »). Ça arrive par exemple quand notre personnage a une grande allonge et qu'il n'y a aucune hurtbox sur son arme. C'est fait pour éviter que notre personnage ne soit blessé, alors que c'est le bout de notre arme qui s'est fait toucher. Mais, du coup, par la même occasion, ce genre d'hitbox offrent beaucoup d'avantages et un certain confort de jeu !

Mais, justement, ça arrive parfois d'avoir une hurtbox sur le bout de son arme ou dans un endroit improbable, on appelle ça les hurtbox étendues (ou « extended hurtboxes »). C'est surtout fait dans un souci d'équilibre. Sans extended hurtboxes, certains personnages seraient trop forts, car trop durs à punir. Enfin, des fois, c'est aussi parce que le jeu est cassé que ce genre de choses arrivent !

2 - L'attaque et les dégâts

Parlons des dégâts ! Il y en a plusieurs sortes et ça devrait être intéressant ! Tout d'abord, il y a les dégâts de base, rien à dire de spécial là-dessus. En plus de ça, il y a les dégâts de gratte (ou « chip damages »). Ce sont les dégâts que font les spéciaux et autres super dans la garde ! Dans un jeu comme *Samurai Shodown*, quand on est désarmés, les normaux aussi nous font des dégâts de gratte. Il arrive aussi que certains coups vous mettent une sorte de malus, comme un poison. Ce type de dégâts périodiques (ou « DoT » pour « Damage over Time »), vous fait perdre de la vie au fil du temps.

Ensuite, il y a les dégâts de contre (ou « counter damages »). Quand l'adversaire frappe en même temps que nous, celui qui aura la priorité fera des dégâts améliorés, ce sont les dégâts de contre !

Les dégâts de contre sont aussi sur les punitions ! Toujours dans cette optique de contre et de punition, dans des sagas de jeux de combat comme *Guilty Gear*, il y a ce qu'on appelle la zone de danger. Elle est atteinte quand on fuit trop le combat ou quand on ne fait que de se défendre. Et quand cette fameuse zone est atteinte, les dégâts de contre sont accentués et il est plus facile de combo notre adversaire.

Sinon, quand on fait des grands combos, on a ce qu'on appelle de la réduction de dégâts. C'est pour éviter d'enlever l'équivalent de 300% de la barre de vie de l'adversaire, avec un combo de cinq ou six coups ! Dans certains jeux, il arrive aussi qu'une partie de la vie se régénère petit à petit si on ne se prend plus de coup après un combo.

3 - La défense et la garde

Parlons de la garde maintenant ! Il y a plusieurs types de garde, la garde normale, qui protège des coups normaux et spéciaux, mais, sans éviter les dégâts de gratte.

Il y a aussi la garde de proximité (ou la « proximity guard »). Ce qu'il faut savoir, c'est que dans beaucoup de jeux, quand vous reculez et qu'un ennemi vous frappe, vous allez reculer, puis vous arrêter pour vous protéger du coup, puis recommencer à reculer. Mais, si le coup porté ne vous atteint pas, eh bien, vous ne faites que reculer.

Mais, dans certains jeux de combat plus vieux et/ou plus rigides. Qu'un coup puisse vous atteindre ou non ne va rien changer au fait que votre personnage va s'arrêter de bouger pour se défendre. Et, bien sûr, on peut prendre avantage de cette mécanique. Par exemple, en frappant volontairement dans le vide pour activer la garde de proximité, vous pourrez avancer, puis choper votre adversaire pendant qu'il est bloqué dans cette animation de garde.

La super garde qui dépense soit une jauge spéciale, soit la jauge de super pour octroyer une meilleure protection et qui, en plus, protège des dégâts de gratte !

Sans oublier le just defend, qui, si on se protège au moment de l'impact, nous protège entièrement du coup et nous octroie un bonus de vie ou de jauge de super pour nous récompenser !

Ensuite, la parade ou l'esquive (ou « parry » et « dodge »), qui marchent comme le just defend ! Sauf qu'au lieu de reculer pour se

défendre au bon moment, il faut simplement appuyer sur le bouton d'esquive ou de parade pour esquiver ou parer au bon moment !

La déviation (ou « deflect ») est un système similaire. Avec une commande faite au bon moment, on dévie l'arme de l'adversaire, ce qui soit le désarme, soit le met dans une position défavorable pendant quelques instants. Le désarmement (ou « disarm ») ressemble à la déviation dans la pratique, mais, il diffère, car il désarme l'adversaire dans 100% des cas, et surtout, parce qu'il est généralement faisable quand on est soi-même désarmé.

Il y a aussi le burst, qui repousse complètement l'adversaire ! Ce qu'il faut savoir, c'est que dans les anciens jeux en général, utiliser le burst détruisait la jauge de super pour tout le combat ! Maintenant, on a souvent des jauges dédiées à ça, qui se régénèrent passivement avec le temps !

On peut aussi parler du rétablissement (ou « teching »). Pour faire simple, quand on prend un coup qui nous met au sol ou contre le mur, au moment de toucher le sol ou le mur, si on fait telle ou telle manipulation, on a la capacité de se relever plus vite, voire instantanément. Et ce, avec plus ou moins de frames d'invulnérabilité. On appelle ça un rétablissement et il est possible dans certains jeux de se rétablir dans les airs après avoir reçu un coup ! Encore, dans certains jeux, il est possible de contrer une chope en faisant une chope au même moment. Ça s'appelle une déchope (ou « tech throw ») !

Pour finir avec la garde et ses dérivés, dans certains jeux de combat, on a ce qu'on appelle le casse-garde (ou « guard crush »). C'est tout simplement une mécanique en plus, pour contrer le fait de ne faire que de se protéger sans rien faire d'autre ! À force de se faire frapper dans la garde, elle finit par exploser et on est étourdi pendant quelques

secondes, ce qui laisse à l'adversaire tout le temps qu'il veut pour nous punir !

Dans un jeu comme *Super Smash Bros.*, cette mécanique existe aussi et elle s'appelle autrement, le shield break. Mais, elle est légèrement différente, car le bouclier dans *Super Smash Bros.* est spécial. Il entoure le personnage avec une bulle qui se résorbe quand elle subit des dégâts et quand elle éclate, le personnage est étourdi. De plus, si une partie du corps dépasse de cette bulle, on peut frapper le personnage si on atteint cette partie du corps. On appelle ça du shield poke ! La bulle se répare petit à petit au fil du temps.

Et en parlant de ça, la mécanique d'étourdissement (ou « stun/dizzy ») n'est pas dans tous les jeux de combat, mais, quand elle y est, elle est tout le temps similaire. À force de prendre des dégâts dans un laps de temps assez court, on est étourdi et pour sortir de cet état rapidement, il suffit de masher les boutons le plus vite possible.

Légère parenthèse, mais, il ne faut surtout pas confondre cette mécanique d'étourdissement avec ce qu'on appelle le block stun, le hit stun et le backhit stun ! Quand on subit une attaque, on a des frames de block stun si on s'est protégé, de hit stun si on s'est pris le coup, ou encore de backhit stun si on s'est pris le coup dans le dos. Et, quand c'est vous l'attaquant, on appelle ça des frames de block advantage, hit advantage et backhit advantage.

Ce qu'il faut savoir, c'est qu'il y a moins de frame dans un block stun que dans un hit stun et que dans un backhit stun. Ce qui est logique, on récompense l'ennemi de vous avoir touché/on vous récompense d'avoir gardé et vice-versa. Il faut savoir que les frames de backhit n'existent pas dans tous les jeux de combat. Dans le sens que dans certains jeux, même si vous arrivez à toucher en backhit, vous n'aurez

pas forcément de ce qu'on appelle les frames advantage. Mais, il faut aussi savoir que, dans tous les cas, bien connaître ce genre d'informations sera surtout utile pour vos liens et vos meaties. Et pour savoir ce qui est sûr ou non, si le coup est gardé !

On dit qu'on est dans une phase d'étourdissement quand on se prend un coup, qu'il soit gardé ou non, car ce sont des moments où on ne peut généralement rien faire du tout, à part peut-être burst. On dit aussi qu'on est en positif ou en négatif suivant le hit/block stun qu'on met/reçoit.

Mais, bref, malgré l'appellation commune, ce sont quand même deux mécaniques différentes à ne pas confondre.

D'ailleurs, vous vous souvenez de Sakon et Ukon de *Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4* ? Eh bien, quand vous jouez Ukon, le personnage défensif, en plus de subir des dégâts réduits, vous ne subirez aucune frame de hit stun ! Ce qui fait que vous aurez automatiquement la priorité, peu importe l'attaque que fait l'adversaire, même si c'est une super. Il y a deux défauts cependant. Quand vous attaquez, vous prenez plus de dégâts qu'à l'ordinaire et on peut toujours vous choper.

4 - La vitesse et la mobilité

Maintenant, parlons de la mobilité ! La mobilité est une chose importante dans les jeux de combat. Déjà, pour commencer, parlons de la vitesse de déplacement ! Chaque personnage a une vitesse de déplacement, de plus, certains personnages ont la possibilité de courir quand d'autres ne l'ont pas.

Dans certains jeux, les personnages lents qui ne peuvent pas courir ont des dash (ou « dashes ») et dans certains jeux, ils n'ont que la vitesse de marche de base. Et enfin, certains personnages peuvent marcher en étant accroupis, quand d'autres non ! De plus, pour finir avec cette partie, certains personnages comme Pet Shop dans *JoJo's Bizarre Adventure: Heritage for the Future* peuvent carrément voler ! Ce qui le rend très mobile en plus de l'immuniser à la plupart des coups en bas !

En parlant de dash, il y a aussi les dash aériens (ou « air dashes »). C'est le fait de pouvoir faire un dash dans un saut. Et, encore une fois, ils vont plus ou moins loin selon la vitesse du personnage. Et en parlant de saut, il y a aussi les grands sauts (ou « high jumps »). C'est le fait de faire des sauts plus rapides et/ou plus hauts, en appuyant sur bas puis sur haut très rapidement ! Le saut court (ou « short hop ») est aussi possible, il se fait en appuyant très brièvement sur le bouton saut !

Sans oublier les bonds (ou « hops »), qui ont souvent des frames d'invulnérabilité en début d'animation, mais qui sont vulnérables et punissables à l'atterrissage. En général, les bonds s'effectuent en appuyant sur un bouton et en allant en avant ou en arrière. Dans *King of Fighters XIII* et *XIV*, il y a les grands bonds (ou « hyper hops »), qui sont des bonds améliorés à la manière des grands sauts. Ils ont la même exécution, sauf qu'en plus de faire bas puis haut rapidement, il faut aussitôt lâcher le stick.

Pour en finir avec la mobilité, n'oublions pas les roulades (ou « rolls ») ni les roulades avant ou arrière (ou « forward et backward rolls »). Elles permettent d'avancer ou de reculer de façon plus ou moins sûre, un peu comme les bonds. Les roulades, elles, se font plutôt en appuyant sur un bouton en plus de diagonale bas-arrière ou diagonale

bas-avant. En plus de ça, les roulades sont annulables, on appelle ça un roll cancel.

La mobilité est une chose qui peut être très différente d'un jeu à l'autre. C'est très important, car ça change complètement le rythme, la rapidité et le dynamisme d'un jeu.

On va, par exemple, parler de jeux au rythme lent (ou « slow paced ») pour *Samurai Shodown V Special* ou *Super Street Fighter II Turbo*. Ou au contraire, de jeux au rythme rapide (ou « fast paced ») pour *BlazBlue: Central Fiction*.

Mais, même entre deux jeux aux rythmes lents, les différences de tempo peuvent être énormes. Et là, on va plutôt parler de jeux au rythme lent mais dits « dynamiques », ou de jeux au rythme lent mais dits « rigides ».

Par exemple, dans *Samurai Shodown V Special*, après une mise au sol, on a plusieurs options. On peut choisir d'attendre avant de se relever, de se relever immédiatement, de se relever sur place, ou encore de se relever avec une roulade avant ou une roulade arrière. Et, quand on est debout, en plus de pouvoir marcher et courir, on peut faire des roulades, s'aplatir pour éviter (ou « duck ») ou des bonds.

Dans *Super Street Fighter II Turbo*, on ne peut rien faire de tout ça. Une fois mis au sol, on est obligé de se relever sur place et toujours après le même laps de temps. Et, une fois debout, on ne peut pas faire de déplacements spéciaux, en plus de n'avoir que la possibilité de marcher.

Voilà pourquoi certains jeux, bien qu'ayant un rythme lent, peuvent être dynamiques, quand d'autres sont beaucoup plus rigides. Ça n'en fait pas pour autant des mauvais jeux, juste des jeux avec une philosophie différente. Il peut bien évidemment arriver la même chose entre deux jeux aux rythmes rapides, même quand ils sont de la même saga. Et il peut aussi arriver que le plus vieux soit plus dynamique que le plus récent. C'est le cas, par exemple, avec *Super Smash Bros. Melee* et *Super Smash Bros. Brawl*.

IV - Les techniques et les stratégies

1 - Les techniques

Maintenant, parlons des techniques de combat ! En plus des normaux, des chopes, des spéciaux et des super spéciales, il y a ce qu'on appelle les liens (ou « link ») et les combos ! Pour expliquer ça, commençons par éclaircir ce qu'est un cancel.

Un cancel, c'est tout simplement le fait d'annuler la phase d'une animation ! On a déjà parlé du fait que dans un coup, il y a plusieurs phases délimitées par des frames : les frames de lancement, les frames actives et les frames de récupération !

Eh bien, un cancel, c'est le fait d'annuler les frames de récupération par un spécial ou une super spéciale ! Mais, il y a un énorme « MAIS » ! Un cancel n'est possible, en général, que si l'on touche l'adversaire. Que ce soit dans la garde ou pas ne change rien. L'action d'annuler un coup manqué s'appelle un whiff cancel et comme je le disais, c'est assez rare d'en voir.

De plus, ça dépend des jeux, mais, dans la saga des *Samurai Shodown* par exemple, quand on tape un adversaire avec notre arme et qu'il se protège, on va avoir une animation de recul. Annuler cette animation, ça s'appelle un recoil cancel !

Et quand on annule les frame de récupération avec un saut, on appelle ça un jump cancel !

Ensuite, on peut, sur certains coups, annuler un coup pendant ses frames de lancement et on appelle ça un kara cancel ! Si on fait ça pour faire une chope, on va appeler ça un kara throw et ainsi de suite.

Un autre cancel intéressant, c'est le renda/chain cancel. Dans certains jeux, quand vous faites plein de petits coups légers, à partir d'un certain nombre, vous ne pouvez plus annuler vos coups. Eh bien, le renda cancel sert justement à ce genre de situation !

Admettons que vous faites petit poing, petit poing, cancel super, mais, que vous voulez rajouter à ce combo un autre petit poing. Eh bien, vous faites petit poing, petit poing, petit poing, cancel super, mais, là, la super ne sort pas ! Eh bien, vous n'avez qu'à faire quatre petits poings et au lieu d'annuler le quatrième, vous le kara cancellez !

Ça donne petit poing, petit poing, petit poing, petit poing kara cancel super, et là ça marche ! Et c'est ça le renda cancel, annuler la limitation de cancel après trop de coups rapides.

On peut aussi parler du guard cancel. C'est une technique qui sert à annuler sa garde par un spécial ou une super spéciale, juste après un just defend ! Dans certains jeux comme *Garou: Mark of the Wolves*, ça permet, grâce à un système de mémoire tampon (ou « buffer »), de sortir des spéciaux ou des super spéciales frame zéro !

Pour rester sur *Garou: Mark of the Wolves* et les cancels, il y a aussi le special cancel. Ça permet d'annuler la phase de récupération d'un spécial, mais, pas comme pour les normaux avec lesquels on le fait justement avec un spécial. Là, on annule cette phase avec une combinaison de touches. Ce qui permet soit de faire un normal, soit un spécial, soit une super spéciale ou tout autre chose !

Pour enchaîner sur un autre jeu qui a une mécanique de cancel intéressante, on peut parler de *Guilty Gear* avec ses roman cancels ! C'est assez simple à expliquer, en gros, après avoir fait un coup, on peut utiliser une partie de sa jauge de super pour annuler toutes les frames restantes du coup. Que ça soit des frames de lancement, actives ou de récupération. En plus de ça, le roman cancel permet de ralentir l'ennemi, ce qui donne l'opportunité de faire des combos beaucoup plus longs !

Et enfin, pour finir avec les cancels intéressants, parlons du throw cancel de *Samurai Shodown V Special*. Quand vous chopez votre adversaire dans ce jeu, vous le poussez vers l'avant ou vers l'arrière. Et, pendant ce court laps de temps où il titube, vous pouvez lui donner un coup. Ce coup sera toujours le même et fera toujours les mêmes dégâts, peu importe le bouton sur lequel vous appuyez ou quelle que soit la manipulation que vous faites.

En fait, après une chope, vous êtes dans un état « chopeur » et dans cet état, vous n'avez que deux choix, frapper ou ne rien faire. Votre adversaire, quant à lui, est dans un état « chopé » et ne peut rien faire du tout, même pas burst.

Et si vous décidez d'attendre sans rien faire que cet état de chopeur passe, pour pouvoir lancer une offensive autre que cette attaque générique d'après chope. Eh bien, au même moment, votre adversaire ne sera plus dans son état de chopé et pourra donc se protéger. Donc, en gros, dans ce jeu, quand on chope, on frappe.

Et du coup, le throw cancel dans l'histoire ? Eh bien, quand on se retrouve désarmé pour X raisons, on peut toujours choper notre adversaire. Et si on chope notre adversaire tout près de l'endroit où

notre arme se trouve, on peut annuler notre état de chopeur en ramassant notre arme.

Ce qui fait qu'au lieu d'avoir le schéma classique : chope > attaque générique, on a le schéma : chope > prendre l'arme > attaque personnalisée. Bien sûr, ce genre de choses n'arrivent qu'une fois tous les deux-mille-cinq-cents matchs et sont surtout théoriques. Mais, en être conscient et apprendre ce genre de possibilités ne fait de mal à personne. De plus, ça peut toujours être utile en plus d'être ultra stylé quand ça arrive en vrai match.

Une autre technique de combat intéressante, c'est le tiger knee. Le nom est tiré d'un spécial qui vient de la série des *Street Fighter* et n'est pas très explicite. Alors, un tiger knee, qu'est-ce que c'est ?

Eh bien, comme vous le savez maintenant, certains personnages ont des spéciaux aériens. Par exemple, en faisant j.236+A. Eh bien, un tiger knee, c'est le fait de faire un spécial aérien depuis le sol. Par exemple, en faisant 2369+A !

En gros, si on est du côté gauche de l'écran, au lieu de sauter, puis de faire un quart de cercle avant+touche, on reste au sol et on fait un quart de cercle avant+haut+touche. Ça permet de faire, grâce à un système de mémoire tampon, la combinaison du spécial, de sauter, puis de confirmer le spécial avec la touche, pour qu'il se lance le plus tôt possible.

Ce n'est pas utile pour tous les personnages, bien sûr, mais, pour certains, c'est diaboliquement efficace ! Sur Ukyo de *Samurai Shodown V Special* par exemple, ça permet de faire un brise-garde basse lancé frame trois, alors que le brise-garde basse universel du jeu est en

moyenne lancé frame vingt. De plus, ce tiger knee lui permet d'infliger plus de dommages que son brise-garde basse universel. Donc, il est plus rapide à se lancer de 17 frames, il fait plus mal, mais, en contrepartie, il est plus risqué.

Maintenant, passons aux sujets sérieux. D'abord, les liens ! Un lien, c'est le fait de mettre deux coups sur un adversaire. Ça peut se faire en mettant un normal et en l'annulant par un spécial, par exemple. Si on a le temps de mettre le second coup, avant que l'adversaire n'ait eu le temps de se protéger, on appelle ça un lien et le spécial est dit « liable ». On peut aussi lier deux normaux entre eux.

Et un combo, c'est tout simplement le fait de mettre plusieurs normaux, spéciaux ou super spéciales d'affilée sur un adversaire. C'est tout bonnement une suite de liens. Un combo peut être vrai ou faux. C'est-à-dire qu'en dehors du burst, soit on ne peut s'en échapper, soit on peut s'en échapper en se protégeant, en chopant ou en faisant un rétablissement par exemple.

Il y a plusieurs types de combo, les BnB pour « Bread and Butter » par exemple, ce sont les combos de base de chaque personnage.

Un BnB, c'est le combo que vous allez le plus souvent utiliser. Car, non seulement il est simple à faire, mais, en plus, il ne dépend pas d'une ressource et vous pouvez le faire sans conditions (depuis le sol, depuis les airs, etc). De plus, il marchera contre tous les personnages du jeu, ce qui est bien pratique.

Rajoutons à ça qu'un BnB peut se placer en début, en milieu ou en fin de combo. Et qu'en plus, même tout seul, il se suffit à lui-même, car il fait des dégâts plus que décents. Et vous comprenez pourquoi ces

combos-là font le café. Le BnB, c'est vraiment le cœur de votre personnage ! Bien sûr, tous les BnB existant chez tous les personnages de tous les jeux de combat ne sont pas pour autant parfaits. Mais, dans l'immense majorité des BnB, c'est le cas.

Comme je le disais, les BnB marchent contre tous les personnages. Ça veut donc dire que ce n'est pas le cas de tous les combos. Et les combos qui ne marchent que contre certains personnages, sont des combos qu'on appelle *character specific*, et je pense qu'ils parlent d'eux-mêmes. Dans le même genre, il y a les combos qui ne sont possibles qu'en counter, du moins, quand ceux-ci donnent davantage de frames de hit advantage.

Il arrive sinon que dans les jeux de combat, il y ait des combos qui permettent de tuer l'adversaire alors qu'il avait toute sa barre de vie. On appelle ça un *touch of death*. Sur *Super Smash Bros.*, ces combos existent aussi et on appelle ça des *zero to death*. Ce sont des combos qui sont assez spectaculaires et cool à regarder, bien que surtout théoriques.

En plus de ça, il y a aussi ce qu'on appelle les attaques qui tuent en un coup (ou « OS/OHKO » pour « one shot/one hit knock-out »). C'est tout simplement une attaque qui tue l'adversaire en un coup. Dans *Samurai Shodown V Special*, des super spéciales, des spéciaux et même des normaux qui peuvent tuer en un coup sont monnaie courante.

D'autres combos puissants, mais, moins spectaculaires et agréables à regarder, sont appelés les infinis et les boucles (ou « infinite » et « loop »). Ce sont des combos qui sont donc infinis et qui sont possibles grâce à des boucles de petits combos. Soit ils se font en étant tout seul, soit ils se font à l'aide d'un partenaire en combat par équipe. Ces combos à

eux seuls peuvent rendre un jeu de combat totalement inintéressant à haut niveau.

Il est aussi possible de faire une chope après un coup rapide, on appelle ça un tick throw ! Peu de coups peuvent permettre un tick throw, car il faut que plein de conditions soient remplies par le coup et par le personnage pour permettre ça. Mais, des tick throw qui sont vraies, existent et c'est assez fort. L'exemple avec la garde de proximité dont je parlais plus tôt est aussi un exemple de tick throw !

Pour rester dans le domaine de la chope et des combos, dans la saga de jeux *Super Smash Bros.*, il est possible de faire ce qu'on appelle un chain grab. C'est-à-dire un combo de chopes, dont on ne peut s'échapper tant qu'il est vrai.

Toujours en restant dans la chope, il est possible, dans certains jeux, de buffer une chope spé et de la stocker pendant quelques frames !

Le buffer, c'est la mémoire tampon. C'est un espace où certaines données sont stockées temporairement ! Dans un jeu de combat, je disais que pour faire des chopes spé il fallait faire des rotations !

Sauf que le problème, c'est que si on fait une rotation, au moment de mettre le stick sur 7, 8 ou 9, le personnage va sauter ! Eh bien, le buffer sert à contrer ça !

Admettons que je donne un coup de poing. Eh bien, pendant le coup de poing, je peux faire ma rotation. Et, vu que je suis dans une animation de coup de poing, je ne sauterais pas. Et grâce à la mémoire tampon, les combinaisons que j'effectue durant le coup de poing ne sont pas perdues.

Par exemple, si je dois faire 47896. Je peux faire 4, donner un coup de poing, puis faire 7896. Ce n'est pas parce que j'ai fait une action entre 4 et 7896 que je dois tout recommencer.

D'ailleurs, dans certains jeux, quand on saute, on a une animation de pré-saut. Et, dans cette animation, si on est assez rapide, on peut buffer une chope spé. On appelle ça un 360, 720 ou encore 1080 debout (ou « standing 360, 720 ou 1080 »). 360, 720 et 1080, étant respectivement le nombre d'une, deux ou trois rotations à effectuer en étant debout. Et c'est très loin d'être facile, surtout le troisième, mais, en contrepartie, c'est très fort en plus d'être un outil très dangereux pour l'adversaire quand on sait l'utiliser.

Pour rester sur cet aparté, il est possible, dans certains jeux, de séparer les charges en plusieurs parties, grâce à la mémoire tampon. Dans *Street Fighter III: 3rd Strike* par exemple. Il est possible d'appuyer sur 4 pour commencer la charge, d'avancer avec un dash en faisant 66, de revenir vite sur 1 pour maintenir la charge arrière, et enfin de revenir sur 6 pour confirmer la charge et faire un spécial. On appelle ça partitionner la charge (ou « charge partitioning »).

Maintenant, le fait de stocker une chope spé. Prenons par exemple *Samurai Shodown V Special* ! Gaira, le chopeur du jeu, a une chope spé dont la combinaison est 47896 + AB. Pour ce faire, donc, je donne un coup, puis pendant l'animation du coup, je fais la combinaison pour lancer ma chope spé.

D'accord, mais, dans ce jeu, on peut esquiver, donc les chopes spé sont facilement évitables ! Alors, pour contrer ça, je stocke ma chope spé ! Le jeu est en soixante FPS, donc dans une seconde, il y a soixante frames !

Eh bien, dès la première direction effectuée (4), j'ai cinquante frames pour faire le reste des directions (7896). Et dès la dernière direction effectuée (6), j'ai un jeu de dix frames pour appuyer sur les deux touches qui vont confirmer la chope spé (AB) !

Ce qu'il faut savoir, c'est que dans ce jeu comme dans d'autres, quand on arrête de courir, on a une animation dans laquelle le personnage s'arrête de courir. Dans la plupart des jeux, quand on arrête de courir, le personnage s'arrête net. Net, dans le sens où il n'y a pas d'inertie.

Eh bien, dans cette animation d'arrêt de course, je fais les directions 4789, puis je me protège vers le bas en appuyant sur 1, pour jauger ce que va faire l'adversaire. Puis, toujours dans mon jeu de cinquante frames, j'avance en appuyant sur 6, puis dans mon jeu de dix frames, j'ai le temps de faire un pas, avant de lancer ma chope spé en appuyant sur AB !

C'est ça stocker une chope spé ! On peut stocker ou buffer d'autres spéciaux bien sûr, mais, c'est surtout utilisé pour les chopes spé !

Dans certaines versions consoles de *Street Fighter II* et de *Samurai Shodown VI*, il était aussi possible de faire un chain grab avec les chopes spé de Zangief, de Gaira et de Mizuki. Ce qui était stupidement trop fort et heureusement, ça a été corrigé !

Aussi, pour l'anecdote, toujours dans certaines versions de *Street Fighter II*, Zangief pouvait faire une chope spé et attraper l'adversaire de n'importe quel endroit de l'écran. En gros, après avoir pris un coup, si Zangief arrivait à faire sa chope spé en même temps que sa dernière frame de block/hit stun, le personnage adverse était téléporté dans les

bras de Zangief. Et ça marchait contre tous les coups, même les projectiles !

Parlons maintenant des devants-derrières (ou « cross-up » et « cross-down ») ! Dans un jeu vidéo, les choses sont factuelles, il n'y a pas de « presque ». Soit, vous vous êtes défendu et vous n'avez pas pris le coup, soit, vous vous n'êtes pas défendu et vous l'avez pris !

Et soit un adversaire est à votre droite, soit il est à votre gauche. Un devant-derrière, c'est le fait de passer de l'autre côté de votre adversaire et de le taper. Quand c'est par le haut, c'est un cross-up, et quand c'est par le bas, c'est un cross-down.

Vu que l'adversaire était en train de reculer et vu que visuellement, il n'arrive pas à voir quand vous passez derrière lui. Quand vous allez passer derrière lui, au lieu de reculer et de se défendre, il va avancer et ne plus se défendre. C'est de là d'où provient la force des devants-derrières !

C'est un coup qui, au dernier moment, dans la phase descendante d'un saut avant par exemple, va faire changer de direction les personnages. Et, donc, à moins d'avoir d'excellents réflexes, il sera très dur de s'en protéger. Certains spéciaux, dans les jeux de combat, sont des spéciaux qui sont mécaniquement des devants-derrières. Ce sont des spéciaux qui, en apparence, sont complètement banals, mais, qui, en réalité, nécessitent d'avancer au lieu de reculer pour s'en protéger. C'est le cas, par exemple, pour certains spéciaux de Genjuro de *Samurai Shodown V Special*.

Un truc à rajouter à propos des devants-derrières. C'est que sur un jeu où la garde est sur un bouton, comme dans les anciens *Mortal Kombat*

par exemple, eh bien les devants-derrières n'existent tout simplement pas.

2 - Les stratégies

Maintenant, parlons d'autre chose, les stratégies ! Il faut que je vous parle du zoning. Le zoning, c'est une stratégie qui consiste à forcer son adversaire à rester loin et à le tuer à petit feu. Ça se fait en punissant chacun de ses déplacements et on appelle ça zoner quelqu'un. Normalement, ce sont les personnages avec des projectiles qui sont forts à ça, les fameux zoneurs comme je le disais plus tôt. Mais, il arrive que des personnages avec qu'un seul projectile et qu'un seul anti-air fassent très bien le travail.

Sinon, certains coups dans les jeux de combat permettent de mettre l'adversaire au sol, on appelle ça une mise au sol (ou « knockdown »). Eh bien, tout ça nous donne un avantage et pas mal de possibilités ! Après une mise au sol, on peut faire ce qu'on appelle une attaque d'opportunité (ou « OTG » pour « On/Off The Ground »). C'est un coup qui n'est disponible que quand l'adversaire est au sol et qui ne fait pas énormément de dégâts.

On peut aussi préparer son jeu de relevée (ou « wake-up game ») et anticiper comment va jouer son adversaire, pour le cueillir quand il va se relever ! On appelle ça l'okizeme ou l'oki ! Celui au sol peut aussi gérer sa relevée de plusieurs façons, en fonction du personnage et/ou du jeu !

En relevée par exemple, on peut faire un reversal, une chope ou se défendre et aviser ! Et en oki, on peut faire un brise-garde basse, un devant-derrière, un meaty, un ou plusieurs petits coups rapides, un

spécial qui va faire des dégâts de gratte ou encore se protéger pour aviser !

Bien sûr, dépendant des personnages et des jeux, il y a plus ou moins d'options différentes ! J'ai juste cité les principales, celles qu'on retrouve dans quasiment tous les jeux du style !

Sinon, qu'est-ce qu'un meaty ? Eh bien, c'est quelque chose qui a deux significations. Au début, je ne savais pas où le mettre par rapport à la première. Mais, grâce à la deuxième, je peux le mettre ici sans que ça fasse bizarre !

Alors, seconde signification donc. Un meaty, c'est tout simplement quand on attaque notre adversaire lors de sa relevée, et ce, à la toute première frame où il est vulnérable !

Maintenant, première signification. Un meaty, c'est quand on attaque notre adversaire avec les dernières frames actives de notre coup, par exemple :

Admettons que mon coup est actif pendant vingt frames et que je touche dès la cinquième frame. Eh bien, pour pouvoir donner un autre coup, je devrais attendre les quinze frames actives restantes PLUS les frames de récupération !

Maintenant, avec le même coup, admettons que je touche à la vingtième frame. Eh bien, je n'aurais plus qu'à attendre les frames de récupération et je pourrais peut-être donner un autre coup ! Voilà, un meaty c'est ça, toucher un ennemi avec les dernières frames actives de son coup !

Après, petit ajout : un meaty en garde n'est pas possible avec un slash dans un jeu comme *Samurai Shodown*, car l'animation de recul se joue automatiquement dès que votre coup est gardé. Ce qui retire donc, automatiquement, toutes les frames actives restantes du coup !

Par contre, normalement, dans un cas comme ça, si le coup est annulable, je peux annuler les frames de récupération avec un spécial et donc faire un combo, donc ça va. Mais, quand le coup n'est pas annulable et que les meaty sont possibles, c'est juste une perte sèche de dégâts de ne pas le faire.

Il ne faut d'ailleurs pas confondre un meaty et un coup en profondeur (ou « deep hit ») ! Un coup en profondeur, c'est quand, après avoir sauté, on donne un coup pile-poil avant de retomber au sol. Si c'est effectué au bon moment, vous allez atterrir juste après avoir frappé votre adversaire, et donc annuler l'animation du coup aérien. Ça permet de faire des combos plus puissants !

Par contre, si le timing est mauvais, car vous avez fait votre coup trop tôt, par exemple. Le temps que vous retombez au sol, votre adversaire ne sera plus dans ses frames de hit stun. Et si vous faites votre coup trop tard. Votre coup n'aura pas le temps d'arriver à ses frames actives et vous ne toucherez tout simplement pas votre adversaire.

On peut aussi d'ailleurs faire un backhit, en coup en profondeur, avec un devant-derrrière et donc avoir énormément de frames avantage ! Ce qui fait que, même dans un jeu sans combo comme *Samurai Shodown V Special*, on peut se retrouver avec des combos de trois coups suivis d'une attaque d'opportunité. Ce qui est ridiculement peu, compte tenu de ce qu'il faut faire !

D'ailleurs, on appelle un 33/33/33 une phase de relevée, quand on a une chance sur trois de choisir la mauvaise réponse, face à la pression de l'adversaire. En général, c'est péjoratif envers le jeu, car c'est plus vu comme du facteur chance, plutôt que de l'adresse.

Mais, bon, c'est comme ça, il y a du facteur chance dans les jeux de combat et c'est tout à fait normal. Sans facteur chance, pas de mind game, pas de prise de risque et surtout, pas d'action !

Dans le même genre, il y a les mix-ups ! Les mix-ups, ce sont des attaques qui sont faites pour être dures à prédire et qui sont aussi faites pour changer une offensive !

En gros, admettons qu'une personne vous fasse cinq fois le même combo, qui frappe quatre fois en bas. Eh bien, il suffit de vous protéger en bas à chaque fois ! Mais, maintenant, si au bout de la sixième fois, cette personne refait le même combo, mais, qui frappe trois fois en bas et une fois en haut avec un brise-garde basse. Eh bien, vous serez conditionné pour vous protéger quatre fois en bas, et donc, vous prendrez le quatrième coup en haut !

Eh bien, un mix-up, c'est ça ! C'est donner du changement à votre offensive et à vos combos ! Ça peut être par l'endroit où vous tapez (bas, milieu ou haut), par le coup que vous utilisez (normal, spécial ou chope), ou même les deux !

Ça peut aussi être un changement d'action défensive. Par exemple, après un spécial, si l'adversaire essaie à chaque fois de vous punir, au bout de la troisième fois, ne faites pas juste que vous protéger. Si c'est possible, lancez soit un autre coup qui aura la priorité sur le sien, soit

un just defend pour enchaîner sur une super zéro frame, soit une déviation !

Il ne faut d'ailleurs pas confondre un mix-up et une action conditionnelle (ou « OS » pour « Option Select »). Une action conditionnelle, c'est quand on fait plusieurs commandes en même temps et que le jeu lui-même décide quelle commande effectuer.

Par exemple, dans *Street Fighter IV*, quand on se baisse et qu'on fait petit poing + petit pied, eh bien, en fonction de ce que fait notre adversaire, le jeu peut réagir de trois manières différentes. Si la personne d'en face nous attaque, le jeu va nous laisser nous protéger, s'il ne nous attaque pas, le jeu va nous laisser faire un petit poing ou un petit pied, et s'il veut nous choper, le jeu va nous faire choper pour effectuer une déchope. La même commande, pour trois résultats différents, dont le meilleur selon la situation.

À noter que dans certains jeux, une commande peut s'effectuer en appuyant sur un bouton ou en le relâchant ! Prenons par exemple *Super Street Fighter II Turbo*. Si vous faites 236+A, vous allez faire un spécial. Mais, si vous aviez le bouton A maintenu et que vous faisiez 236+relâcher A, eh bien, vous allez faire le même spécial. Ça s'appelle le negative edge.

Et pour en revenir aux actions conditionnelles, reprenons l'exemple de *Super Street Fighter II Turbo*. Admettons que vous jouiez E.Honda qui a une chope spé en 63214+A.

Vous restez appuyé sur A, votre ennemi saute en avant et frappe, vous faites 63214 et vous reculez pour vous protéger, tout en maintenant le bouton A appuyé. Eh bien, une fois que votre adversaire a mis son coup

dans votre garde, vous relâchez le bouton A. S'il est chopable, votre personnage fera sa chope spé. Mais, s'il n'était pas chopable, eh bien, votre personnage ne fera aucune action. Et, donc, vu que vous avez relâché et non pas appuyé sur un bouton, vous serez sans danger, car vous ne donnerez pas de coup dans le vide.

Ça aussi, c'est un exemple d'action conditionnelle ! Cependant, ce qu'il faut savoir, c'est que si ça marche aussi bien dans ce cas-là, c'est parce que la chope spé d'E.Honda dans *Super Street Fighter II Turbo* a accès à une mémoire tampon infinie. C'est-à-dire que s'il fait 63214, tant qu'il reste appuyé sur 4 ou sur 1, il n'a plus qu'à appuyer ou relâcher le bouton A pour lancer sa chope spé. Mais, même sans mémoire tampon infinie, on peut profiter de ce genre d'action conditionnelle. C'est juste plus rare et ça demande de connaître vos timings.

Pour reparler des chopes et pour en finir avec les actions conditionnelles, dans certains jeux de combat, les chopes sont liées à un seul bouton. Le bouton de chope, donc, jusque-là, rien d'anormal. Ce que je veux dire par là, c'est que si on appuie sur le bouton de chope, quand le personnage peut choper, il va le faire, mais, quand il ne peut pas, il va choper dans le vide.

Maintenant, si la chope n'a pas de bouton attribué, mais qu'elle se fait avec, par exemple, avant + gros poing. Eh bien, la chope est dite action conditionnelle. C'est-à-dire que, quand on fait avant + gros poing : si le personnage peut choper, il va le faire, mais, s'il ne peut pas, il va faire avant + gros poing.

Et justement, en parlant des chopes dites actions actions conditionnelles, il y a une stratégie intéressante qu'on appelle le shimmy ! Un shimmy, c'est quand vous venez à portée de chope adverse, mais, que vous reculez avant qu'il ne vous chope pour le faire

choper dans le vide. Le but étant de punir l'adversaire s'il mord à l'appât.

Pour continuer dans les stratégies, je dois vous parler du turtling et du pressing. J'en parle en avant-dernier, car ces deux stratégies s'effectuent avant celle qu'on abordera juste après ! Le turtling, donc, c'est le fait de ne faire que de se défendre et d'attendre les erreurs adverses pour les punir bien comme il faut. C'est un style de jeu assez défensif donc !

Attention, il ne faut pas confondre le turtling et le stalling. Le stalling, c'est le fait de ne faire que de se défendre, pour essayer de gagner du temps et de gagner au chrono. Stall un match, c'est une chose, qui, bien sûr, n'est possible que lorsqu'on a plus de vie que l'adversaire.

Le pressing, quant à lui, c'est le fait d'attaquer en boucle l'adversaire avec plein de petites attaques rapides et d'espérer ouvrir sa garde pour lancer la vraie offensive. C'est un style de jeu très agressif, qui ne marche pas sur tous les joueurs ni sur tous les personnages.

Le blockstring est une mécanique très importante quand on veut pressuriser l'adversaire ! Un blockstring, c'est donner plein de coups dans la garde, mais, qui ne peuvent pas être punis ! En général, on fait ça en cyclant quelques normaux/spéciaux ici et là et ça peut avoir plusieurs utilités :

La première, c'est de pousser l'adversaire dans le coin. Ça va permettre de l'empêcher de reculer et de lui mettre une pression plus efficace.

La seconde, c'est de pouvoir mix-up en changeant un coup du cycle. Attention tout de même à ne pas casser son blockstring.

La troisième, c'est de pouvoir observer comment joue l'adversaire et de cerner ses habitudes pour les contrer. Il bloque trop ? chope. Il bourre ? Frame Trap. Il bloque rarement les brises-garde basse ou les coups en bas ? Brise-garde basse ou coup en bas. Il se sert trop d'une action conditionnelle ? Action qui n'est pas couverte par son action conditionnelle. Il se sert de telle ou telle mécanique qui réduit le block stun ? Reversal.

La quatrième est plus rare, mais, ça peut aussi servir à briser la garde. Kevin de *Garou: Mark of The Wolves* est un grand spécialiste du casse-garde.

Le hado trap est aussi une mécanique de pressing dans le coin. Elle se fait en mixant les projectiles lents et rapides pour maintenir l'adversaire dans le coin, le tuant ainsi à petit feu.

Pour sortir d'un pressing, il y a plusieurs solutions. Faire un reversal, un normal/spécial avec de l'armure, un spécial de type contre, une déviation, un désarmement, un burst, une super spéciale zéro frame, un just defend, une chope faite au bon moment, ou encore, n'importe quelle mécanique liée à tel ou tel jeu. La mécanique de ralentissement du temps (ou « time slow ») de *Samurai Shodown* est un bon exemple, notamment. Bref, il y a quand même dans la plupart des jeux de combat, une multitude d'armes contre le pressing.

Dans certains jeux de combat, on peut jouer par équipe avec deux, voire trois personnages. Eh bien, dans ces jeux, on peut souvent faire une aide ou un changement (ou « assist » et « switch »). C'est-à-dire, faire une commande qui va soit faire intervenir un personnage de notre équipe, soit nous faire changer de personnage avec un autre membre de notre équipe. Dans les deux cas, l'aide et le changement

peuvent aider à sortir d'un pressing. Par contre, il faut aussi rajouter que ça peut aussi aider à maintenir un blockstring !

Pour en finir avec les stratégies, parlons maintenant de ce qu'on appelle la phase neutre (ou « neutral ») ! Une phase neutre, c'est le moment où les joueurs peuvent bouger, attaquer ou se défendre librement. Elle est dite neutre, parce qu'aucun des deux n'est ni en relevée, ni en okizeme, ou encore, car aucun des deux joueurs ne zone, ni n'est zoné, ne presse, ni n'est pressé, ne turtle, ni n'est turtlé ou ne stall ni n'est stallé. C'est le moment où aucun des joueurs n'a l'avantage sur l'un ou sur l'autre.

Les footsies sont justement une stratégie de jeu qui se fait dans la phase neutre. Les footsies, c'est quand les joueurs avancent et reculent, le tout en faisant des normaux et des spéciaux à distance de sécurité. L'idée étant d'essayer de frapper de façon sûre, pour soit gratter des dégâts ici et là, soit d'ouvrir la garde adverse !

En plus de ça, il y a aussi ce qu'on appelle les appâts (ou « baits »). Un appât, c'est tout simplement le fait de faire une action qui semble punissable, mais qui en fait ne l'est pas. L'intention derrière ça : forcer une tentative de punition, pour contre-punir ensuite ! Un appât peut être un normal, un spécial classique, un spécial feinté, un spécial de type feinte, un spécial qui va dériver sur un autre spécial, bref, beaucoup de trucs.

En parlant d'appâts, il y a une mécanique assez similaire, bien que pas forcément utilisée en phase neutre, le frame trap ! Il y a plusieurs types frame trap, voici donc les trois principaux :

Le premier, c'est quand on donne un coup qui paraît punissable dans la garde adverse, mais qui, en fait, a tellement de block stun qu'il n'est pas punissable. Si bien, qu'on aura la priorité sur une potentielle tentative de punition adverse.

Le second, c'est quand on donne un coup dans la garde et qu'on enchaîne avec un second coup avec si peu de frames de lancement, qu'on aura aussi la priorité sur une tentative de punition.

Le troisième, c'est quand on donne un coup dans la garde et qu'on l'annule avec autre chose. Et, là encore, si l'adversaire veut punir, c'est lui qui prendra des dégâts.

La différence entre un appât et un frame trap, c'est que le second ne se fait pas qu'en phase neutre. Aussi, il n'est possible que si le premier coup a beaucoup de block stun, que si le premier coup est annulable, ou encore que si le second coup a très peu de frames de lancement.

D'ailleurs, quand vous êtes dans un block stun et que vous spammez une attaque, normalement, dans un bon frame trap, vous vous feriez automatiquement punir. Mais, des fois, il arrive que la personne d'en face ne fasse pas une attaque assez rapide pour avoir la priorité et c'est vous qui l'avez. On appelle ça un abare.

Par certains aspects, le frame trap et l'appât ressemblent à du pif d'ailleurs. On va dire que la différence est plus philosophique !

Dans les phases neutres, sinon, il arrive que dans des jeux, on voit les gens spammer leurs spéciaux. Eh bien, c'est normal, car ça a deux utilités ! La première, c'est d'essayer de faire des dégâts de façon sûre et la seconde, c'est d'augmenter sa jauge de super. Puisque, dans

certains jeux, la jauge de super augmente en faisant des spéciaux. Donc, souvent, on balance plein de projectiles pour avoir le plus vite possible sa jauge de super. La stratégie étant donc d'avoir de nouvelles options qui s'offrent à nous. On appelle ça le build meter.

Sinon, les reversals et les spéciaux avec de l'armure sont très utiles dans les footsies. Un reversal, c'est quand après s'être fait frapper, étourdir ou avoir été mis au sol, le joueur fait immédiatement un spécial dès qu'il reprend le contrôle de son personnage. Le spécial fait par le joueur doit avoir des frames d'invulnérabilité et doit être fait rapidement. Si ces conditions ne sont pas remplies, le joueur peut se prendre un coup et se faire punir.

L'armure, quant à elle, est différente d'un reversal. Un spécial qui a de l'armure, c'est un spécial qui peut encaisser un ou plusieurs coups. Prenons un exemple : admettons que j'ai un spécial dashé et admettons que le joueur d'en face a un projectile.

Eh bien, si mon spécial n'a pas d'armure et que le joueur d'en face fait son projectile, si je fais mon spécial dashé, je vais juste foncer dans son projectile et me faire arrêter dans mon élan ! Résultat, j'aurais juste pris des dégâts pour rien. Par contre, si mon spécial avait eu de l'armure, dans l'exacte même situation, les choses auraient été bien différentes. J'aurais pu faire mon spécial dashé, me prendre son projectile sans me prendre aucun dégât et sans avoir été stoppé dans mon élan. En prime, j'aurais pu me ruer sur mon adversaire et en plus le frapper avec mon spécial. Voilà ce qu'est l'armure et à quoi ça sert.

Pour en revenir sur *Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4* et Sakon et Ukon. Si Ukon n'est pas affecté par les frames de hit stun comme je le disais plus haut, c'est parce qu'il a une armure permanente, ce qui, vous vous en doutez, est très fort !

Les reversals et les spéciaux avec de l'armure sont d'ailleurs de très bonnes choses pour gérer sa phase de relevée ! Attention à ne pas en abuser toutefois ! Car, non seulement la prédictibilité et/ou la prévisibilité de votre style de jeu sera votre pire ennemi, mais, en plus, il existe des spéciaux anti-armure (ou « armor break ») ! En parlant de ça et pour revenir sur des choses dont je parlais plus haut, le facteur chance est une bonne chose pour contrer le côté prévisible d'une offensive.

Dans les jeux de combat, il y a un truc qu'on appelle le pif ou pifer quelque chose. On pourrait simplifier ça à « tenter des actions grossières et aléatoires en espérant que ça passe », mais, ça ne serait pas tout à fait honnête. Mais, pour expliquer le pif, parlons d'abord du facteur risque/récompense (ou « risk/reward »).

Le facteur risque/récompense, c'est un facteur à prendre en compte quand vous lancez une offensive. À chaque instant de jeu, chaque action que vous tentez a un taux de risque/récompense. Ce taux diffère non seulement en fonction de l'action que vous tentez, mais aussi de quand et où vous la tentez ! Et bien sûr, ça diffère aussi en fonction de l'action de l'ennemi et aussi de quand et où il l'a fait.

Un exemple tout simple : faire un projectile. Que vous le fassiez loin de l'adversaire, à l'autre bout de l'écran, ou collé à lui, dans tous les cas, c'est un projectile, non ? Eh bien oui et non ! Oui, car, de loin, s'il s'en protège, il ne pourra pas vous attaquer. Mais, non, parce que si vous êtes collé à lui et qu'il s'en protège, il pourra vous attaquer ! Dans le premier cas, le taux de risque est bas et dans le second, le taux est haut. Le tout, pour le même taux de récompense, puisqu'il s'agit d'un simple projectile et que, de manière générale, on ne peut rien lier ou combo après ça.

Eh bien, le taux de risque/récompense, c'est ça ! Faire des actions avec un haut taux de risque pour un faible taux de récompense n'est pas conseillé, tandis que l'inverse oui ! Et donc, le pif, c'est ça ! Faire une action très risquée qui n'a que très peu de chance de réussir et pour quasiment pas de récompense. Le but de ce genre de pif étant de troubler l'adversaire. Après, soyons honnêtes, tous les joueurs qui piffent ne le font pas en ayant en tête la volonté de faire une action avec un taux de risque/récompense volontairement déséquilibré dans le but de perturber l'adversaire. Aussi, rajoutons à ça que le pif est bien d'autres choses : une action désespérée, une action irréfléchie, etc.

Et du coup, même si effectivement le pif est souvent associé aux mauvais joueurs et/ou aux joueurs débutants, car ils piffent énormément. Il faut différencier le pif d'un mauvais joueur et le pif d'un bon joueur. Par contre, le pif n'est effectivement ni obligatoire, ni la seule façon d'éviter la prévisibilité d'une offensive ! Mais, en tout cas, c'est un très bon moyen pour !

Il faut savoir que quasiment tout le monde pife, même les plus grands joueurs. Même ceux qui sont réputés d'avoir « le jeu le plus propre » ou ceux qui ont gagné plusieurs fois des tournois comme l'EVO. Ils pifent très rarement, certes, mais, ils pifent. Il ne faut surtout pas rejeter cette pratique sous prétexte qu'elle repose trop en partie sur de la chance.

Une autre stratégie importante, c'est le test de connaissance (ou « knowledge check »). Le test de connaissance, c'est quand on regarde ce que sait ou ne sait pas faire l'adversaire. Par exemple, s'il ne sait pas se défendre et/ou punir telle ou telle chose, abusez-en, inutile de dévoiler directement tout votre arsenal.

Et pour finir, parlons de techniques de combat et de stratégies un peu plus anecdotiques : le suicide et la provocation ! Le suicide sert à abandonner un round, tandis que la provocation sert juste à troller l'adversaire ! Dépendant des jeux, faire l'un ou l'autre peut éventuellement vous accorder des bonus. Dans *Samurai Shodown V Special* par exemple, si votre personnage garde sa jauge de super pendant trente-cinq secondes, vous pouvez décider de vous suicider à la trente-troisième. En faisant ça, au prochain round, vous commencerez avec une jauge de super qui restera trente-cinq secondes au lieu des deux qui étaient censées lui rester.

V - Les débats dans les jeux de combat

1 - Résumé et fondamentaux

Maintenant, laissez-moi vous parler des fondamentaux. On entend souvent ce terme, mais, que sont les fondamentaux exactement ? Les fondamentaux, ce sont tout simplement les bases qui reviennent dans l'écrasante majorité des jeux de combat. On peut même les regrouper en sept points majeurs.

Le premier point très important des fondamentaux, c'est savoir ce qu'est une phase neutre, savoir la reconnaître et surtout, savoir quoi faire et ne pas faire pendant. La phase neutre, je le rappelle, c'est le moment où aucun des deux joueurs n'a l'avantage ou le désavantage sur son vis-à-vis.

Il est impératif de savoir quelles sont vos options efficaces dans une situation de footsies ou d'appât, et quelles sont vos options qui ne le sont pas. Et pareil pour celles de tous les autres personnages du jeu, pour pouvoir attaquer de façon sûre et punir efficacement les erreurs adverses.

Et tout ça, ça passe par un bon positionnement, de bons déplacements, une bonne connaissance de votre personnage, et enfin, d'une bonne capacité à réagir.

Le second point est aussi très important, en plus d'être la suite logique du premier. Il s'agit donc, cette fois-ci, de savoir ce qu'est une phase d'avantage/désavantage, de savoir la reconnaître et aussi, de savoir quoi faire et ne pas faire pendant. Dans une phase d'avantage, un des

deux joueurs est en positif (okizeme, zoning, pressing, turtling, stalling et combo), pendant que l'autre est en négatif (relevée, subit un zoning, un pressing, un turtling, un stalling ou un combo). En bref, les deux faces d'une même pièce.

Dans ce genre de cas, il est très important se savoir quoi faire pour garder son avantage ou pour partir du désavantage. Choisir la bonne option en okizeme, rater le moins de projectiles possible pour empêcher l'autre d'avancer, ne pas briser son blockstring, bien se protéger pour ne pas se faire ouvrir la garde, faire des vrais combos, etc. Et, de l'autre côté, choisir la bonne option en relevée, avancer petit à petit en se protégeant bien, bien se protéger et attendre une occasion d'agir, mixez vos attaques pour que ça soit dur de s'en protéger, le tout, en essayant de choper, être prêt à réagir si le combo est faux, etc.

Et tout ça, ça va surtout passer par une bonne connaissance de vos possibilités et de votre capacité à les mettre en place.

Le troisième point, c'est simplement de savoir jouer, d'être capable de réfléchir à ce qu'on va faire et à ce qu'on fera si l'adversaire choisit d'utiliser telle ou telle option. En bref, ne pas jouer à l'aveugle en attaquant bêtement non-stop ou en ne faisant rien que de se défendre.

Par exemple, ne sautez pas tout le temps et punissez votre adversaire s'il a tendance à trop le faire. Si vous avez essayé de courir & choper (ou « run throw ») et que votre adversaire vous a coupé dans votre élan, n'insistez pas trois, quatre ou cinq fois d'affilée. Si vous vous défendez beaucoup et qu'il n'est pas loin, attendez-vous à ce que votre adversaire essaie de courir & choper et ne vous laissez donc pas faire. Ne faites pas non plus que de donner uniquement des gros coups ! C'est prévisible, pas toujours rapide et très souvent pas sans danger.

En bref, jouer proprement, lire le jeu adverse, ne pas être prévisible, savoir être patient et ne pas être sur l'offensive 24 h /24, peu importe la situation et le personnage.

Le quatrième point est tout con, savoir se protéger et savoir punir. Il faut réussir à vous protéger de façon constante et efficace des attaques dashées vers le bas, des brises-garde basse et des chopes. C'est une chose vraiment cruciale pour arrêter de prendre des dégâts bêtement et arrêter d'être en désavantage, car, on le rappelle, mais, les exemples cités sont généralement des mises au sol.

Et du coup, pour ce qui est de savoir punir, je veux dire par là que, quand vous avez la possibilité de mettre un double gros slash qui se conclut par une mise au sol, ne vous contentez pas de juste de faire un dash petit pied. Savoir quand punir et comment punir vous permet de gagner énormément de dégâts et parfois même, d'obtenir une phase d'avantage.

Le cinquième point est aussi tout con, avoir une bonne exécution et surtout, une exécution constante. Il faut être capable de faire au minimum dix quarts de cercles, demi-cercles, rotations, double rotation, triple rotation et dragons d'affilée des deux côtés de l'écran. Et, ce, bien sûr, en entraînement et en vrai match. Sans ça, vous pouvez oublier de considérer avoir une bonne exécution.

Sans une bonne exécution constante, vous allez, au mieux, rater des occasions de faire des dégâts et/ou d'obtenir une phase d'avantage. Et, au pire, en prendre et/ou être en situation de désavantage.

Le sixième point, c'est de savoir improviser. Même quand on joue beaucoup et qu'on connaît très bien son jeu, au bout d'un moment, il

est très probable qu'il y ait des interactions que l'on n'ait jamais eues et qu'on ne connaît pas. Dans ce genre de situation, savoir réagir vite en laissant la surprise de côté est vraiment essentiel.

Si vous faites un combo qui n'est pas vrai, mais que votre adversaire ne s'est pas bien protégé, profitez de l'occasion pour enchaîner. Si, au contraire, votre adversaire rate une manipulation et que son combo s'arrête prématurément, agissez. De manière générale, il ne faut jamais lâcher le contrôleur, car, justement, on le regrette dans ce genre de situation. Soyez vigilant et soyez capable de vite réagir à un imprévu ! Parce que des fois, l'imprévu est un truc aussi bête et méchant qu'un devant-derrrière involontaire et inattendu. Il serait alors assez dommage de ne pas en profiter.

Le septième point, ce n'est pas le plus important de tous, mais, il est quand même capital d'en avoir conscience et de savoir l'appréhender. Il s'agit tout simplement de connaître le lexique des jeux de combat et surtout de savoir lire une frame data. C'est vraiment une chose primordiale pour échanger et se comprendre avec les autres joueurs.

Il faut être capable de comprendre pourquoi tel coup permet un tick throw ou pourquoi tel coup ne peut pas se lier. Ou encore, pourquoi tel coup en meaty peut amener à un combo et pourquoi telle chose est vraie quand tel truc est faux. Et, enfin, avec quoi je peux lier telle ou telle chose.

Et voilà quels sont les sept points que comportent les fondamentaux ! Et voilà quels sont les sept points que vous pouvez retrouver dans quasiment tous les jeux de combat ! Que ce soit des jeux 2D classiques comme *Samurai Shodown* ou *Street Fighter*, des jeux bizarre avec la garde sur un bouton comme *Mortal Kombat*, des anime fighting games comme *Guilty Gear* ou *BlazBlue*, des jeux 3D comme *Tekken* ou

SoulCalibur et même des platform fighting games comme *Super Smash Bros.* ou *MultiVersus* !

Bon, bien sûr, vous ne retrouverez pas tous les exemples cités plus haut dans tous les jeux cités plus haut. Mais, ces fondamentaux s'appliqueront quand même à tous ces jeux, mais simplement avec d'autres exemples.

Et c'est justement la raison pour laquelle connaître ses fondamentaux est une chose importante. Car ça permet de passer d'un jeu à l'autre sans repartir de zéro et ça permet d'avoir un niveau global très haut. De plus, ça permet aussi de vraiment comprendre et de savoir lire un match, ce qui est un confort non négligeable quand on joue ou regarde quelqu'un jouer.

2 - Les tier list et l'équilibrage

Maintenant qu'on a parlé d'Hitbox et d'Hurtbox, d'attaque et de dégâts, de défense et de garde, de mobilité et de vitesse, puis de technique et de stratégies, parlons de tier list et d'équilibrage !

Les tier lists donc. Dans chaque jeu de combat, il y a ce qu'on appelle une tier list des personnages. C'est tout simplement la liste des personnages des plus forts aux moins forts. Le problème de ces listes, c'est que n'importe qui peut en faire une, et que les plus grosses sont votées par la majorité des joueurs. Et, le souci avec ça, c'est qu'un mauvais joueur peut décider de voter pour dire que tel ou tel personnage est fort ou pas, alors qu'il ne connaît rien au jeu.

Alors, de temps en temps, on peut trouver des tier lists réalisées par des joueurs professionnels. Mais, même là, on peut douter de la

précision de ces listes, car, dans les faits, un joueur professionnel ne connaît pas parfaitement, en intégralité, tous les personnages du jeu auquel il joue.

De manière générale, les seules tier lists qui valent quelque chose, ce sont celles qui sont faites en commun par beaucoup de joueurs professionnels. C'est encore mieux si ce sont des joueurs du top mondial, sur des jeux de combat très joués et très populaires. Ça avait d'ailleurs été fait sur *Super Smash Bros. Ultimate* ! À une époque, trente-cinq joueurs du top cinquante mondial avaient fait une liste en commun.

Trente-cinq joueurs du top cinquante mondial, et ce, sur l'un des jeux de combat les plus joués de tous les temps, la liste est forcément précise alors ? Eh bien, elle l'était lors de la méta où elle a été faite. Entre-temps, des mises à jour ont été faites, et donc, des personnages ont été rendus moins forts et d'autres ont été rendus plus forts. La liste n'est plus aussi juste actuellement qu'elle l'était à l'époque, et de plus, la liste était juste uniquement chez les joueurs professionnels. Pour des joueurs débutants, les tier lists ne sont pas du tout les mêmes, car un bon et un mauvais joueur ne jouent, pour ainsi dire, pas du tout au même jeu.

Et il faut aussi préciser que les tier lists sont surtout théoriques ! Et la théorie et la pratique, c'est très différent. Prenons un exemple pour expliquer ce qu'est la notion de matchup. Un matchup, c'est simplement la description et l'évaluation théorique d'un affrontement entre deux personnages. Prenons par exemple Kyoshiro contre Enja de *Samurai Shodown V Special* ! On appelle ça le matchup Kyoshiro/Enja et il est noté neuf-un.

Ce qui veut dire qu'en théorie, si les deux joueurs sont d'un excellent niveau, qu'ils maîtrisent à la perfection leur personnage, qu'ils savent parfaitement jouer contre celui de l'adversaire, qu'ils sont mécaniquement parfaits en tout point (prise de décision, punition, réaction, exécution, etc), et qu'ils font un set en dix matchs, eh bien, le résultat sera de neuf à un.

C'est ça que ça veut dire, quand on dit qu'un matchup est en huit-deux, c'est que c'est un matchup très difficile, quand c'est en cinq-cinq, c'est qu'il est équivalent, etc. Mais, comme on l'a vu plus haut, il y a plein de « si » ! Mais, non seulement tous les joueurs n'ont pas un tel niveau sur leur personnage, mais, surtout, ce sont des êtres humains, donc faillibles et imparfaits !

Il faut rajouter qu'en plus de tout ça, des fois, les matchups ne comptent que la façon optimale de jouer votre personnage. Je disais que le matchup Kyoshiro/Enja était neuf-un, mais, c'est le cas que si Kyoshiro joue ultra défensivement en mode zoning et turtling. Mais, si Kyoshiro est joué de manière offensive et en prenant des risques, eh bien, le matchup n'est plus neuf-un du tout.

Et pour finir avec ça, vous vous rappelez quand je disais plus haut qu'il y avait du facteur chance dans les jeux de combat ? Des appâts ? Du mind-game ? Eh bien, ça aussi, ce sont des éléments qui peuvent changer la donne dans les matchs ! Après, chance ou non, à niveau égal, un matchup dix-zéro, bonne chance pour le gagner. Mais, c'est pour dire que rien n'est inscrit dans le marbre, surtout sur du court terme et surtout à bas niveau/niveau moyen. Pour confirmer ce que je dis, je peux vous garantir qu'un match-up dix-zéro à haut niveau peut complètement être zéro-dix à bas niveau.

Et les tier lists peuvent être aussi influencées par les matchup ! C'est pour ça qu'il faut faire attention aux tier lists et aux grilles de matchup, ce sont des données trop variables pour être prises en compte suivant votre niveau et comment vous jouez.

De plus, sur quels critères se base une tier list ? Car dans certains jeux de combat, une liste va s'ajuster autour d'un personnage. Et donc, les « bons personnages » seront ceux qui sont forts contre lui, et les « mauvais personnages » seront ceux qui sont faibles face à lui. Alors que sans ce personnage, tous les bons ne seraient pas forcément dans les bons et inversement pour les mauvais !

Alors, sur quoi ça se base ? Eh bien, la vérité, c'est qu'il n'y a pas de réponse universelle. Ça peut se baser sur un ou plusieurs personnages, sur une mécanique, sur un joueur, sur une période, sur une région (le Japon, l'Europe, l'Amérique du Nord, etc), et même sur tout ça à la fois !

Mais, du coup, si les listes ne sont jamais précises pour tout le monde et que ça peut se baser sur des critères autres que la puissance pure des personnages, à quoi elles servent ? Eh bien, à pas grand-chose. Car, même s'il y a des personnages qui sont objectivement forts ou mauvais, eh bien, il y a toujours moyen de performer quand on est bon. Et, de manière générale, c'est le meilleur qui gagne sur le long terme ! Donc voilà pourquoi il ne faut pas se fier aux tier lists, ni penser que jouer un mauvais personnage est synonyme de « je ne pourrai jamais performer et gagner ».

En fait, pour savoir si une tier list et une grille de matchup est fiable ou non, il faut regarder ces sept critères :

Le premier, l'âge du jeu. L'âge du jeu est important, car, les vieux jeux ne reçoivent ni de mises à jour, ni de patchs. Ça aide à ce que les listes ne changent pas toutes les deux semaines.

Le deuxième, la taille de la communauté. Plus une communauté est grande, plus il y a de personnes qui ont le talent d'un joueur sur cent, d'un joueur sur mille, d'un joueur sur dix-mille ou d'un joueur sur cent-mille. Aussi, au plus il y a de joueurs, au plus il y a de joueurs qui se spécialisent sur un personnage, au plus certains matchups sont joués à haut niveau. De plus, avoir beaucoup de personnages bien représentés, bah, ça aide tout simplement aussi à mieux juger les forces et les faiblesses de ces derniers.

Le troisième, les connaissances qu'on a du jeu. Quand on a à disposition toutes les informations que l'on veut pour tous les personnages (frame data, hitboxes, hurtboxes, combos, guides, etc), ça aide forcément à se faire une idée de qui est fort ou pas.

Le quatrième, le niveau moyen des joueurs. Plus le niveau global est haut, plus les avis sont de qualité.

Le cinquième, le niveau des très bons joueurs. Le niveau du top cent mondial varie selon les jeux de combat. Un top cent composé de joueurs ayant le niveau d'un joueur sur mille, n'est pas la même chose qu'un top cent composé de joueurs ayant le niveau d'un joueur sur cent-mille. Plus les meilleurs joueurs sont forts, plus on voit des choses intéressantes dans les grands matchs, plus on est apte à juger les possibilités de tel ou tel personnage en vrai combat.

Le sixième, le niveau et le comportement des nouveaux joueurs. Dans un jeu auquel la majorité des nouveaux arrivants possèdent les

fondamentaux et sont respectueux, les listes et les grilles ne vont pas fondamentalement changer. Par contre, dans un jeu auquel les nouveaux arrivants ne sont pas habitués au genre. Dans certains cas, ils vont se plaindre sur les forums et voter de rage pour ou contre tel ou tel personnage, et donc, fausser les listes et les grilles.

Le septième, qui est impliqué dans la réalisation de la liste et/ou de la grille. Comme je le disais plus haut, plus les contributeurs sont bons, plus les résultats sont fiables.

D'ailleurs, des jeux comme *Super Smash Bros. Melee* ou *Super Street Fighter II Turbo* remplissent haut la main ces sept critères. Ce qui fait que les tier lists et les grilles de matchups de ces deux jeux sont vraiment fiables. Par contre, encore une fois, même là, ça concerne surtout le haut niveau.

Maintenant, on peut parler d'équilibrage. L'équilibrage d'un jeu et surtout, d'un jeu de combat, c'est une chose très complexe. Le moindre changement peut faire basculer toute une méta et toute une tier list. Bien qu'encore une fois, il faut prendre ces dernières avec des pincettes.

Trois exemples d'équilibrages que j'aime bien, ce sont ceux du dégât, du point de vie et de la frame. Et oui, c'est au singulier.

Le premier exemple, c'est celui du dégât : imaginons que certains adversaires aient cent points de vie et imaginons que j'ai un coup qui fait quarante-neuf de dégâts. Il faudrait alors que je les frappe trois fois pour les vaincre, car avec deux coups, ils leur resteraient deux points de vie.

Eh bien, si un jour une mise à jour augmente d'un seul point de dégât mon personnage, je pourrais vaincre ces mêmes adversaires avec deux coups au lieu de trois. Et donc, ce seul point de dégâts supplémentaire me faciliterait grandement la vie contre plusieurs personnages.

Le second exemple, c'est celui du point de vie : imaginons que j'ai quatre-vingts points de vie et imaginons que mon adversaire ait un coup qui fait quatre-vingts de dégâts. Il ne lui faudrait alors que d'un seul coup pour pouvoir me vaincre.

Et donc, si un jour une mise à jour augmente d'un seul point de vie mon personnage, je pourrais survivre au premier coup et mon adversaire me vaincrait en deux coups au lieu d'un.

Ce second exemple est similaire au premier, mais, je l'aime bien, car il permet d'illustrer un truc : le virtuel et le factuel. Dans ce second exemple, même si factuellement je ne gagne qu'un seul misérable point de vie, virtuellement, je double ma vie, puisqu'il me faut deux fois plus de coups pour mourir.

Le troisième exemple, c'est celui de la frame : imaginons un jeu de combat avec soixante-quinze personnages. Maintenant, imaginons que je joue un personnage qui a un reversal lancé frame six, et imaginons que soixante des soixante-quinze personnages aient des normaux lancés frame cinq.

Bon, ça fait beaucoup à imaginer, mais, admettons ! À chaque relevée et à chaque fois que je me fais bourrer, je n'arrive pas à faire mon reversal pour punir ou pour me sauver, car les normaux adverses sont plus rapides. Ce qui fait que, même si mon personnage a de très bonnes

choses en théorie dans son kit, ce défaut fait qu'il n'est pas si fort que ça en pratique.

Et soudain, d'un seul coup, une mise à jour arrive et bingo, elle accélère d'une frame mon reversal, il passe de lancé frame six à lancé frame cinq ! Désormais, dans chaque situation d'okizeme ou de pressing, je peux faire mon spécial. Et vu qu'il est autant rapide que les normaux de mes adversaires, on fait nos attaques en même temps, mais c'est moi qui ai la priorité !

Dans ce cas-là, un personnage fort a une petite faiblesse due à un coup trop lent, et il suffit d'une frame pour l'effacer. Une frame peut vraiment changer une méta et une tier list, cet exemple, bien que fictif, s'est déjà vérifié dans des jeux de combat !

Voilà pour les trois exemples du dégât, du point de vie et de la frame ! J'aime beaucoup ces trois exemples, car ils montrent simplement et facilement qu'avec un changement aussi minime soit-il, on peut foutre en l'air tout l'équilibrage d'un jeu !

Ça montre aussi ce qu'on appelle les paliers ! Si les personnages ont entre soixante et quatre-vingt-dix points de vie, et que mon personnage a un coup qui fait quarante-cinq de dégâts, eh bien, il me faudra frapper deux fois pour vaincre mon adversaire. Qu'il joue un personnage avec soixante ou quatre-vingt-dix points de vie ne change rien du tout.

De plus, si un jour une mise à jour augmente de quatorze mes dégâts, ça ne changera rien au fait qu'il faudra que je frappe deux fois. Alors qu'avec une augmentation de quinze au lieu de quatorze, j'aurais passé

un palier et j'aurais pu battre en un coup les personnages avec soixante points de vie.

Il faut aussi rajouter que dans certains jeux de combat comme *Skullgirls*, on peut soit jouer un personnage, soit deux, soit trois, et pareil pour l'adversaire. Ce que je veux dire par là, c'est qu'on n'est pas obligé de faire du un contre un, du deux contre deux ou du trois contre trois, mais, qu'on peut aussi faire du un contre deux, du un contre trois ou du deux contre trois.

Et, forcément, en termes d'équilibrage, ça complique énormément les choses. Car, faire un personnage qui n'est ni trop fort ni trop faible avec un ou deux autres personnages dans son équipe, et ce, contre un, deux ou trois personnages, c'est très difficile.

De plus, il ne faut pas oublier que parfois, un personnage fort en équipe peut être mauvais tout seul. Mais, s'il est trop fort en équipe et qu'on doit le rendre plus faible, eh bien, le jour où ça arrive, bah le personnage reste viable en équipe, mais le personnage est complètement détruit en solo. Et, le truc, c'est que bah, c'est assez injuste pour les joueurs solo, mais, des fois, on n'a pas vraiment le choix.

Voilà pourquoi je trouvais ça intéressant de parler d'équilibrage. Car ça permet d'illustrer l'importance d'une frame ou d'un dégât, oui, mais aussi et surtout de comprendre que des fois, si une augmentation semble grande, si elle ne dépasse pas de palier, elle est inutile. Tout ça illustre bien la complexité qu'est l'équilibrage d'un jeu compétitif.

3 - Les coups et les personnages interdits

En parlant d'équilibrage, il existe dans les jeux de combat des coups et des personnages qui sont limités, voire carrément interdits en compétition. Ça peut être pour plusieurs raisons, soit c'est parce que c'est jugé comme de l'antijeu, soit car c'est trop fort, soit du fait que c'est bugué, soit puisque c'est inintéressant à regarder, soit pour d'autres raisons. Notons qu'un coup ou qu'un personnage peut réunir plusieurs de ces raisons.

Dans *Super Smash Bros. Melee* par exemple, quand on chute près d'un rebord, notre personnage s'y accroche aussitôt. Et donc, avec Rondoudou notamment, on peut sauter près du bord, utiliser sa berceuse dans les airs pour endormir notre adversaire, puis attraper le rebord pendant notre chute. Le fait d'attraper le rebord va annuler prématurément l'animation de la berceuse, ce qui va faire qu'on va pouvoir recommencer l'action avant que l'adversaire ne se réveille. Et on peut bien sûr faire ça à l'infini. Le but de cette manœuvre, c'est de gagner au chrono en stallant le match, et c'est donc interdit, car jugé, à raison, comme de l'antijeu.

Pour rester dans les coups interdits, on peut par exemple citer l'attaque d'opportunité de Jubei dans *Samurai Shodown V*. Quand Jubei est désarmé et qu'il met au sol son adversaire, il peut donc faire une attaque d'opportunité. Seulement, le jeu étant très mal codé, faire ça ne servirait qu'à faire planter le jeu. Ce bug, qui, bien sûr, a été corrigé six mois plus tard dans *Samurai Shodown V Special*, était interdit en compétition !

Cette fois-ci, pour rester dans *Samurai Shodown V Special*, il y a aussi un coup caché qui a été interdit d'utilisation en tournoi ! Il se fait en 4123632141236+ABD, donc demi-cercle avant, demi-cercle arrière et

redemi-cercle avant. Et c'est un spécial qui renforce littéralement le personnage ! De plus, comme si ça ne suffisait pas, il est cumulable trois fois.

En gros, quand Enja utilise ce spécial, il accélère toute sa frame data. Ce qui casse donc toutes les interactions du jeu et c'est quasiment toujours en sa faveur. Du coup, quand c'est une attaque qui est censée finir par une mise au sol et qui est censée infliger des dégâts à la fin de l'animation. Bah, ça fait qu'Enja se prend la mise au sol plus tôt que prévu, et ça fait aussi qu'il ne prend pas les dégâts à cause de la désynchronisation.

En plus de ça, il est libre de tout mouvement, quand l'autre en face est toujours dans son animation. Et donc, Enja peut en profiter pour l'attendre à la fin de ses frames actives. C'est un spécial qui est bien évidemment banni en tournoi, pour cause de cassage de jeu.

Dans *Samurai Shodown IV* et d'autres jeux, il existe, comme je le disais plus haut, des boucles. Et généralement, la limitation ou l'interdiction va se décider en fonction de deux facteurs : le premier, c'est si c'est intéressant ou non à regarder et/ou à faire. Le second, c'est la difficulté d'exécution de la boucle. Et du coup, dans *Samurai Shodown IV*, c'est limité à trois boucles, quand le wobbling dans *Super Smash Bros. Melee* n'était pas limité puis a été interdit.

Toujours dans cette histoire de boucle et d'infini, Cinder dans *Killer Instinct* avait aussi un combo infini à la base. Mais, c'était tellement fort, que, d'après la légende, Nintendo a dépensé beaucoup d'argent pour envoyer une équipe de personnes qui étaient chargées de patcher les dix-sept mille bornes d'arcade qui avaient ce jeu au Japon.

Des fois, c'est uniquement la barrière de la langue qui fait débat sur s'il faut bannir un personnage ou pas. Par exemple, le Héros de *Dragon Quest* sur *Super Smash Bros. Ultimate* a beaucoup fait parler de lui à sa sortie. C'est un personnage qui possède un spécial qui affiche trois sorts, sorts qui sont choisis aléatoirement parmi une plutôt grande liste de sorts. Et bien sûr, sur les trois, on ne peut en choisir qu'un. Le problème, c'est que les sorts sont écrits, et donc, si la console est en français, en anglais ou en japonais, bah, les noms et l'alphabet ne sont tout simplement pas les mêmes.

Du coup, qu'est-ce qu'on fait ? En tant qu'organisateur de tournois, on ne peut pas exiger des joueurs qu'ils apprennent tous les alphabets pour pouvoir lire tous les sorts, dans toutes les langues différentes. Eh bien, ça dépend des organisations et de si c'est un tournoi majeur ou mineur. Certains l'ont banni et d'autres non. Mais, la solution qui semble la plus acceptable, c'est d'utiliser l'anglais pour tout le monde, vu que c'est déjà la langue la plus utilisée dans la communauté des jeux de combat.

Certains débats de ce type se font par rapport à la force du personnage, c'était notamment le cas pour Meta Knight dans *Super Smash Bros. Brawl*. Le personnage portait bien son nom, car, il ÉTAIT la méta ! Toute la méta orbitait autour de lui. Dans le chapitre plus haut, c'est de lui dont je parlais. Un personnage n'était fort que s'il pouvait lutter contre Meta Knight.

Mais, finalement, contrairement à la croyance populaire, il n'a pas été banni de tous les tournois majeurs et mineurs de la scène de *Super Smash Bros. Brawl*. Il y a eu des débats, oui, des actions dans tel ou tel tournoi, oui, mais, ce n'est jamais allé plus loin que ça.

Contrairement à d'autres personnages comme Old Sagat et Akuma de *Super Street Fighter II Turbo*, qui eux, ont été bannis des tournois. Dans ce jeu, vous pouvez sélectionner les personnages de *Super Street Fighter II Turbo* ou ceux de *Super Street Fighter II*. Pour choisir ces derniers, il suffit de faire une manipulation après avoir sélectionné votre personnage, c'est ce qu'on appelle les personnages old, par opposition aux personnages normaux.

Et du coup, vous pouvez choisir entre Sagat et Old Sagat. Et Old Sagat, lui, c'est un personnage qui est banni officieusement (ou « soft ban »). C'est-à-dire que théoriquement, vous avez le droit de le jouer en tournoi, mais, les joueurs, d'un commun accord, décident de ne pas le faire. En fait, c'est un genre de shoto ultime, il est beaucoup trop fort et jugé pas intéressant à cause de ça. Akuma, lui, c'est différent. Il est banni officiellement (ou « hard ban ») de toutes compétitions. Même hors compétition, on ne le voit jamais, car il est tout simplement trop fort.

4 - Mentalité, façon de jouer, macro et difficulté

Dans les jeux de combat classiques, c'est-à-dire hors des platform games, des anime fighting games ou encore des jeux de combat en 3D, il y a une chose inéluctable qui finit toujours par arriver : le zoning.

En effet, plus un jeu est populaire, plus il y a de bons joueurs, plus il y a de matchs de haut niveau et plus il y a du zoning. Et, pour pas mal de joueurs, cette sorte de convergence évolutive, eh bien, elle est très mal perçue, car le zoning est vu par eux comme « lâche », « inintéressant » et « répétitif ».

Bon, pour le « lâche », je ne m'étendrai pas là-dessus. Parce que penser que zoner c'est lâche ou que jouer agressif, c'est courageux, c'est d'une stupidité sans nom. Pour l'« inintéressant », je n'irais pas beaucoup plus loin non plus, car c'est une notion totalement subjective.

Et pour le « répétitif », la façon de zoner sera différente en fonction du personnage adverse, de la façon dont il avance, des options que les deux joueurs ont (avantage à la vie, super, burst, etc), et du placement des deux joueurs. Donc, autant dire que c'est loin d'être répétitif et que penser ça, c'est faire preuve d'un vrai manque de connaissances sur le sujet.

En fait, si c'est souvent vu comme répétitif, c'est parce qu'on a le cliché du spam de projectiles à la *Street Fighter* pendant quinze, vingt ou trente secondes des deux côtés du jeu, par les deux adversaires. Sauf qu'en fait, dans ces jeux-là, les deux joueurs mixent leurs projectiles avec des lents, des rapides, des moyens, des hauts, des bas, etc. Ce qui fait qu'ils ne font pas réellement toujours la même chose.

Au lieu de zoner avec trois normaux et trois spéciaux différents, ils zonent avec un seul spécial, mais qui a six variations différentes. Au bout du compte, dans les deux cas, il y a six outils de zoning différents ! Donc, sur le fond, objectivement et factuellement, ce n'est pas plus répétitif.

Surtout, rajoutons à ça que c'est complètement faux. Prenons Ryu de *Super Street Fighter II Turbo* par exemple. En plus de ses projectiles normaux, de feu et de leurs variations, le personnage a deux spéciaux anti-air, plusieurs normaux classiques et plusieurs normaux anti-air différents (aériens, au sol en étant debout ou au sol en étant accroupi).

Et comme je le disais plus haut, il va préférer telle ou telle option dans telle ou telle situation. C'est pour ça que c'est un manque de connaissances de dire « ils font toujours le même truc, tout le monde peut le faire, c'est nul ».

De plus, restons dans *Super Street Fighter II Turbo*. Si UNE seule fois dans la partie vous êtes trop prévisible, même dans un match-up ultra favorable et contre un mauvais personnage qui plus est. Si vous faites LE projectile de trop, vous allez prendre quatre hits combo étourdi, quatre hits combo mort. Et ce, même si vous n'aviez pas pris un seul point de dégâts du round.

Et c'est pour ça que dans ce genre de jeux de combat, plus le niveau tend à être haut, plus les prises de risque baissent et plus le jeu devient défensif. Car, avec la connaissance de jeu et les réflexes, toutes vos actions offensives, les gens sauront s'en protéger et contre-attaquer, ou même carrément les punir avant d'avoir à s'en protéger.

Alors oui, vu que la phase de zoning tend à être de plus en plus présente, fatalement, les autres phases le sont de moins en moins. Mais, déjà, être moins présent ne veut pas dire être absent, mais, surtout, c'est vrai dans tout type de jeux de combat. Dans un jeu comme *BlazBlue: Central Fiction*, les phases de pressing et de combo vont être bien plus présentes que les autres phases. Et, a contrario, dans un jeu comme *Samurai Shodown V Special*, ça va essentiellement être la phase neutre qui sera la plus présente.

Et si, en effet, dans *Super Street Fighter II Turbo*, on va souvent revoir tel ou tel outil de zoning. Eh bien, dans *BlazBlue: Central Fiction*, on va habituellement revoir tel ou tel outil de pressing et dans *Samurai Shodown V Special*, tel ou tel outil de phase neutre. Et je ne vois pas

pourquoi ça serait répétitif et mauvais dans l'un, et normal et bon dans les autres.

Après, on a tous nos préférences et c'est normal, certains adorent tel ou tel type de jeu, quand certains détestent et vice-versa. Mais, il faut arrêter de penser qu'un jeu est mauvais ou bon, car à haut niveau, telle ou telle phase est présente ou non.

Un autre sujet, qui, je trouve, est intéressant à aborder, c'est celui des macros. Une macro, c'est quelque chose qui va vous permettre, en appuyant sur une touche, de faire l'action que vous voulez. Par exemple, au lieu de faire AB en appuyant sur A et B en même temps, vous pouvez le faire en appuyant sur cette simple macro. Ça permet à coup sûr de sortir AB, et pas A ou B. Plus rares, certaines macros peuvent carrément faire des quarts de cercle à votre place.

Celles du premier exemple ne sont pas si souvent critiquées de nos jours. Les secondes, quant à elles, sont hautement controversées dans la communauté et sont généralement considérées comme de la triche. Pour en revenir aux premières, de nos jours, elles sont habituellement implantées de façon officielle par les développeurs, même dans les vieux jeux qui se trouvent réédités.

D'ailleurs, comme pour le premier sujet de ce chapitre, j'ai mon avis là-dessus. Mais, avant de commencer, vous vous rappelez des sept fondamentaux ? Eh bien, en plus de ça, il y a ce que je pourrais appeler les quatre compétences majeures. Bon, la quatrième fait partie des fondamentaux.

J'aime bien appeler des questions/réponses les moments où un joueur fait une action et l'autre une réaction. Et donc, prenons en exemple de

question/réponse, une situation dans laquelle votre adversaire saute en avant. Les quatre compétences majeures dont vous aurez besoin pour le punir sont :

- La connaissance : savoir quel anti-air vous devez utiliser.
- La technique : savoir quand et où l'utiliser, et donc avoir un bon placement et un bon timing.
- Les réflexes : savoir prendre une décision et l'exécuter rapidement.
- L'exécution : savoir comment faire vos quarts de cercle, vos dragons, etc.

Et, le truc, c'est que, effectivement, les macros retirent le besoin d'être compétent au niveau de l'exécution. Mais, d'un côté, si un joueur est compétent, et ce, de manière constante et régulière au niveau de la connaissance, de la technique et des réflexes, bah, il le sera forcément au niveau de l'exécution.

Et, de l'autre côté, s'il est incompetent niveau connaissance, technique et réflexes, bah, qu'il ait un bouton pour chaque anti-air du jeu ne lui sera d'aucun secours. C'est d'ailleurs pour ça que les bons joueurs n'ont aucun souci avec les macros, car ils savent que ça n'avantage à aucun moment les gens qui les utilisent.

De manière générale, soyons honnêtes, il n'y a que les débutants ou les joueurs de bas niveau qui sont gênés par ça et qui voient ça comme de la triche. Les autres, ils considèrent ça comme un non-facteur.

D'ailleurs, plusieurs jeux comme les *BlazBlue* ou les *Guilty Gear* ont pris la liberté de mettre un mode stylish et d'implanter aussi ce genre

de macro de façon officielle. Quand d'autres ont carrément retiré toute notion d'arc de cercle.

Et même avant ces jeux-là, les arcs de cercle n'étaient pas universels et ça ne gênait personne. Comme dans la saga des *Super Smash Bros.*, par exemple. Ou même plus vieux, dans les tout premiers opus de la saga *Mortal Kombat*, les spéciaux se faisaient par des suites de directions et de touches, et non pas par des arcs de cercle.

Maintenant, un troisième sujet qui fait débat dans la communauté, c'est la difficulté. Tous les types de difficulté font débat d'ailleurs. Vu que précédemment on parlait des macros, on va parler du second type de difficulté, les combos et comment faire des dégâts dans certains jeux de combat.

Quand *Street Fighter V* est sorti, il a fait débat sur beaucoup de choses, mais, surtout sur le fait de comme quoi il aurait été simplifié. Les combos de normaux seraient devenus beaucoup plus tolérants, et ce, grâce à des timings beaucoup moins serrés. Et, ensuite, quand *Guilty Gear Strive* est sorti à son tour, ça avait été la même chose. Les gens ont râlé sur le fait que les combos avaient été simplifiés, car fortement raccourcis.

J'ai bien sûr un avis sur la question, et normalement, je pense qu'en ayant lu ce que je pensais des deux autres sujets à débat, vous aurez deviné ce que j'en pense. Pour moi, c'est une bonne chose qu'ils aient fait ces simplifications, parce que ce genre de difficultés n'apportaient rien de positif ou d'intéressant aux jeux. C'était juste artificiel et inutile.

Quand je parle de difficulté, j'aime bien comparer ça à des murs. Et justement, dans l'immense majorité des situations existantes, il y a quatre murs à franchir. Et les quatre compétences majeures dont je parlais plus haut, elles servent précisément à les franchir.

Prenons, par exemple, une phase neutre où vous savez que votre adversaire va faire un projectile et où vous décidez de sauter en avant, juste avant qu'il fasse son projectile. Vous êtes alors dans une situation où votre adversaire fait un projectile dans le vide et où, au même moment, vous êtes dans les airs, prêt à l'attaquer.

Et, du coup, paf, vous le touchez en devant-derrrière et vous vous apprêtez à lui faire un combo en backhit, pour bien le punir de son « projectile de trop » et lui enlever probablement 40, 50 ou 60% de sa vie, en tout cas, il va prendre cher. Eeeeet non. Vous loupez votre combo et il ne se prend qu'un seul misérable normal, même pas annulé par un spécial.

Et, c'est là le problème. Vous avez lu dans le jeu de votre adversaire et vous l'avez parfaitement anticipé. Vous avez eu la bonne connaissance, la bonne technique, les bons réflexes et une bonne exécution des arcs de cercles. Mais, vous n'êtes pas récompensé par des bons dégâts, uniquement parce que le jeu a décidé que faire deux fois bas moyen pied ça allait être frame perfect.

C'est ridicule, je ne vois pas en quoi c'est sain et surtout, je ne vois pas l'intérêt de mettre un énième mur. Ce que j'appelle les sept fondamentaux et les quatre compétences majeures devraient largement suffire. Surtout que, ces combos frames perfects là, bah, si on est honnête, ils n'apportent rien d'intéressant en termes de difficulté ou de game design.

Et, de plus, non seulement ce n'est pas sain de ne pas être récompensé à cause de ce cinquième mur, mais, en plus, ce n'est juste pas amusant pour les nouveaux joueurs. Et d'ailleurs, râler qu'on enlève ce mur, ça ne fait que confirmer que le milieu des jeux de combat n'est qu'un milieu de vieux cons fermés et élitistes.

D'ailleurs, paradoxalement, encore une fois, généralement, les joueurs qui se plaignent de ça ne sont clairement pas ceux qui sont dans le haut du panier.

Maintenant, parlons du premier type de difficulté, à savoir, la difficulté d'entrer dans les jeux de combat. Personnellement, je fais partie de ceux qui sont à chier aux FPS, mais qui sont bons aux jeux de combat. Et qui trouvent que c'est dur d'entrer dans le monde des FPS, mais que ce n'est pas si dur qu'on le prétend d'aller dans le monde des jeux de combat.

Et je trouve ça rigolo, car c'est exactement ce que pensent les gens contraires à moi, les gens bons aux FPS et à chier aux jeux de combat. Le joueur de FPS va souvent dire aux gens : « ne t'inquiète pas, c'est normal de pas savoir viser, de ne pas avoir de bons réflexes, et de se faire tuer en boucle au début », mais va avoir peur de commencer les jeux de combat, car, je cite : « je ne sais pas faire quart de cercle, je n'ai pas de bons réflexes, et je me fais battre en boucle ».

Quand derrière, le joueur de jeux de combat va souvent dire aux gens : « ne t'inquiète pas, c'est normal de pas savoir faire de quart de cercle, de ne pas avoir de bons réflexes, et de se faire battre en boucle au début », mais va avoir peur de commencer les FPS, car, je cite : « je ne sais pas viser, je n'ai pas de bons réflexes, et je me fais tuer en boucle ».

Tout ça pour dire que les jeux de combat ne sont pas spécialement beaucoup plus compliqués que les FPS, que des jeux de puzzle comme Puyo Puyo 2, que des jeux de stratégie comme Civilization, que des jeux de course comme Trackmania, ou que d'autres genres de jeux comme StarCraft II, Rocket League, Dota 2, etc.

Tout le monde peut commencer n'importe quel genre à n'importe quel moment. Il ne faut surtout pas se faire peur en regardant les meilleurs joueurs du monde en se disant qu'on n'aura jamais leur niveau, et que ça ne sert à rien de jouer. D'un, car tout le monde commence au bas de l'échelle, de deux, parce que les gens seront souvent prêts pour vous aider, et de trois, puisque pas besoin d'être le meilleur dans un domaine pour y prendre du plaisir, s'y amuser et s'exprimer. Et ça vaut pour le speedrun, les échecs, le dessin, l'apprentissage d'un instrument, etc.

5 - Connexion et netcode

Dans les jeux de combat en ligne, il y a ce qu'on appelle le netcode. C'est ce qui s'occupe de gérer les connexions des deux joueurs et qui fait en sorte que tout marche pour le mieux. Cependant, plus les joueurs sont loin et/ou plus les joueurs ont une mauvaise connexion, plus le ping sera élevé et plus les matchs seront de mauvaises qualités.

Maintenant, comment ça marche ? Eh bien, ça dépend, car il y a deux types de netcode, le netcode delay et le netcode rollback. Ces deux netcodes peuvent être utilisés en même temps pour être plus efficaces.

Le netcode delay, lui, il retarde toutes les informations reçues par les joueurs, puis, il fait en sorte de les lire le plus fidèlement possible, en

prenant tout son temps. Le tout, quitte à ce qu'il y ait des ralentissements (ou « lags »), voire à ce que le jeu freeze.

La fluidité n'est pas le problème du netcode delay, le problème du netcode delay c'est la justesse. Et plus le ping est élevé, plus les ralentissements et freezes sont fréquents.

Le netcode rollback, lui, il laisse les joueurs jouer au jeu tout en lisant les informations reçues par eux. Et, quand les informations reçues ne collent pas aux actions que font les joueurs, le jeu retourne en arrière et refait les actions pour les faire correspondre. Le tout, quitte à ce qu'il y ait des légers sauts d'animations, voire à ce qu'il y ait des téléportations.

Mais, dans le netcode rollback, il y a une mécanique qu'on appelle les prédictions. Et les prédictions, que sont-elles ? Les prédictions, c'est quand le netcode « devine » que dans telle ou telle situation, le joueur va faire telle ou telle chose. Si le netcode devine juste et qu'en effet, on fait l'action prédite par celui-ci, eh bien, ça fait gagner du temps de calcul et donc, ça permet de gérer la latence plus facilement. Et si le netcode a faux, eh bien, il retourne en arrière et refait l'action avec l'action qu'on a réellement faite. Dans ce cas-ci, on ne gagne pas du temps, mais, on n'en perd pas non plus.

La justesse ou la fluidité n'est pas le problème du netcode rollback, le problème du netcode rollback c'est la vitesse. Et plus le ping est élevé, plus les sauts d'animation et les téléportations sont fréquents.

Les deux netcodes ont leurs forces et leurs faiblesses. Le delay lui, il va avantager le jeu défensif et le turtling. À cause des ralentissements et des freezes, chaque action sera plus facile à punir, puisque le temps de

réaction nécessaire sera rallongé. Si mon adversaire fait un saut avant et que le jeu se ralentit ou freeze, il est plus simple pour moi de punir « en réaction ».

Quant au rollback lui, il va plutôt avantager le jeu offensif et le pressing. Grâce aux sauts d'animations et aux téléportations, chaque action sera plus difficile à punir, puisque le temps de réaction nécessaire sera raccourci. Si je fais un saut avant et que le jeu fait sauter une partie de l'animation ou me téléporte vers la fin de mon saut, il sera plus dur pour mon adversaire de me punir « en réaction ».

Malgré le fait que les deux netcodes ont l'air d'être assez complémentaires en termes de forces et de faiblesses, le rollback est en théorie inférieur au delay. Les deux vont avantager un style de jeu, mais, en plus de ça, le rollback lui, il va carrément modifier la frame data. C'est dû au fait que le rollback doit faire garder au jeu une vitesse constante et stable.

Mais, c'est aussi cette même raison qui fait que le rollback est supérieur au delay en pratique. Surtout quand on joue à la cool en soirée contre des potes. Car, il est tout simplement préférable d'avoir des légères téléportations ou des sauts de frame (invisibles à l'œil de l'immense majorité des joueurs) que des freezes ou ralentissements.

D'ailleurs, on voit souvent les joueurs de *Super Smash Bros. Ultimate* sur le net espérer un jour enfin avoir un netcode rollback, car ils en ont marre du delay qui est soi-disant une catastrophe. Mais, du coup, le truc, c'est que ça ne servirait quasiment à rien de changer de netcode, parce que pour avoir de bonnes parties en ligne, il y a cinq conditions à respecter :

- Première condition : que le jeu ait de bons serveurs.
- Deuxième condition : que les deux joueurs aient une bonne connexion, comme la fibre par exemple.
- Troisième condition : que les deux joueurs soient câblés, dans le sens de ne pas être en Wi-Fi.
- Quatrième condition : que les deux joueurs soient proches l'un de l'autre géographiquement parlant.
- Cinquième condition : que le jeu ait un bon netcode, le meilleur étant le mixte des deux.

Et même si effectivement, le netcode est dans les conditions à respecter pour avoir une bonne expérience de jeu, ça reste la moins importante des cinq. Par exemple, si on devait faire cinq parties différentes, en jouant avec quatre conditions sur les cinq, la partie la plus jouable serait largement celle où on déciderait de se passer du meilleur netcode.

On peut avoir un très bon online avec les quatre premières conditions en delay, et un online catastrophique en rollback sans les quatre premières conditions. C'est pour ça que j'ai pris en exemple les joueurs de *Super Smash Bros. Ultimate*.

Car, malgré le fait que les serveurs de Nintendo sont horribles, qu'ils n'ont pas la fibre et qu'ils jouent en Wi-Fi contre des gens du monde entier. Beaucoup d'entre eux sont persuadés que rajouter un netcode rollback changerait drastiquement la qualité de leurs parties, alors qu'il n'en est rien.

Mais, du coup, pourquoi le netcode rollback est tant sacralisé et le netcode delay tant conspué ? Eh bien, c'est comme pour les tier lists, les grilles de matchups, le zoning, les macros ou encore la difficulté.

C'est tout simplement parce que ce sont généralement ceux qui s'y connaissent le moins qui parlent le plus. En fait, le netcode rollback permet de jouer sans avoir de ralentissement ou de freeze, ce qui rend les sets avec beaucoup de ping moins frustrants quand on joue en tant que débutant. Comme je le disais plus haut, les défauts du rollback sont quasiment invisibles au grand public.

Mais, le netcode rollback n'est réellement apprécié que chez les joueurs qui jouent aux jeux de combat en tant que party game, ce qui n'est pas un reproche d'ailleurs.

Mais, si vous jouez à haut niveau et que vous connaissez le local avec des bons joueurs. Je peux vous garantir que le netcode rollback, vous n'allez pas trouver ça comme étant la solution magique dont tout le monde parle.

Il faut toujours le plus possible éviter de jouer en ligne et préférer le local. Et, quand on n'a pas d'autre choix que de jouer en ligne, il faut savoir que dès qu'il y aura trop de ping, ce seront des sets de mauvaises qualités. Il faut se faire à cette idée qu'à haut niveau, le jeu en ligne sera quasiment toujours une mauvaise option.

Par contre, malgré tout ça, si je devais choisir entre un netcode delay ou un netcode rollback pour un jeu, je choiserais tout le temps le netcode rollback. Comme je le disais plus haut, le plus grand nombre de compétiteurs sont les joueurs débutants qui jouent à la cool et qui consomment ces jeux en tant que party games. Et donc, un jeu qui ne ralentit pas et qui garde toujours la même vitesse, bah, c'est tout simplement mieux.

Fin – conclusion

Le jeu de combat est un genre majeur du jeu vidéo et du jeu vidéo compétitif. Ces jeux-là sont d'une grande complexité et beaucoup de leurs aspects sont sujets à débat dans la communauté des jeux de combat. Pour beaucoup d'entre eux, même vingt ou trente ans après, leurs histoires continuent de s'écrire de jour en jour.